UCG

PS3专辑

VOL.22

PS3 SPECIAL

SPEEDOPHILE
SPEEDOPHILE 2000

HOMELESS
&
HUNGRY
please help...

PS3专辑

VOL.22 PS3 SPECIAL

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：徐小钦
封面设计：葛华栋

信息集结 INFOMATION

信息集结	页码
神机情报站	2
PSN+俱乐部	6
新作发售表	9
问题小卖部	10
蓝光攻略	12

特企集结 FEATURE

特企集结	页码
不老神机 PS3再战十年新作展望	16
欧战风云 PS3在欧洲的高光时刻	26
作家也是设计师 超级游戏角色的再造	32

劲作集结 EXPRESS

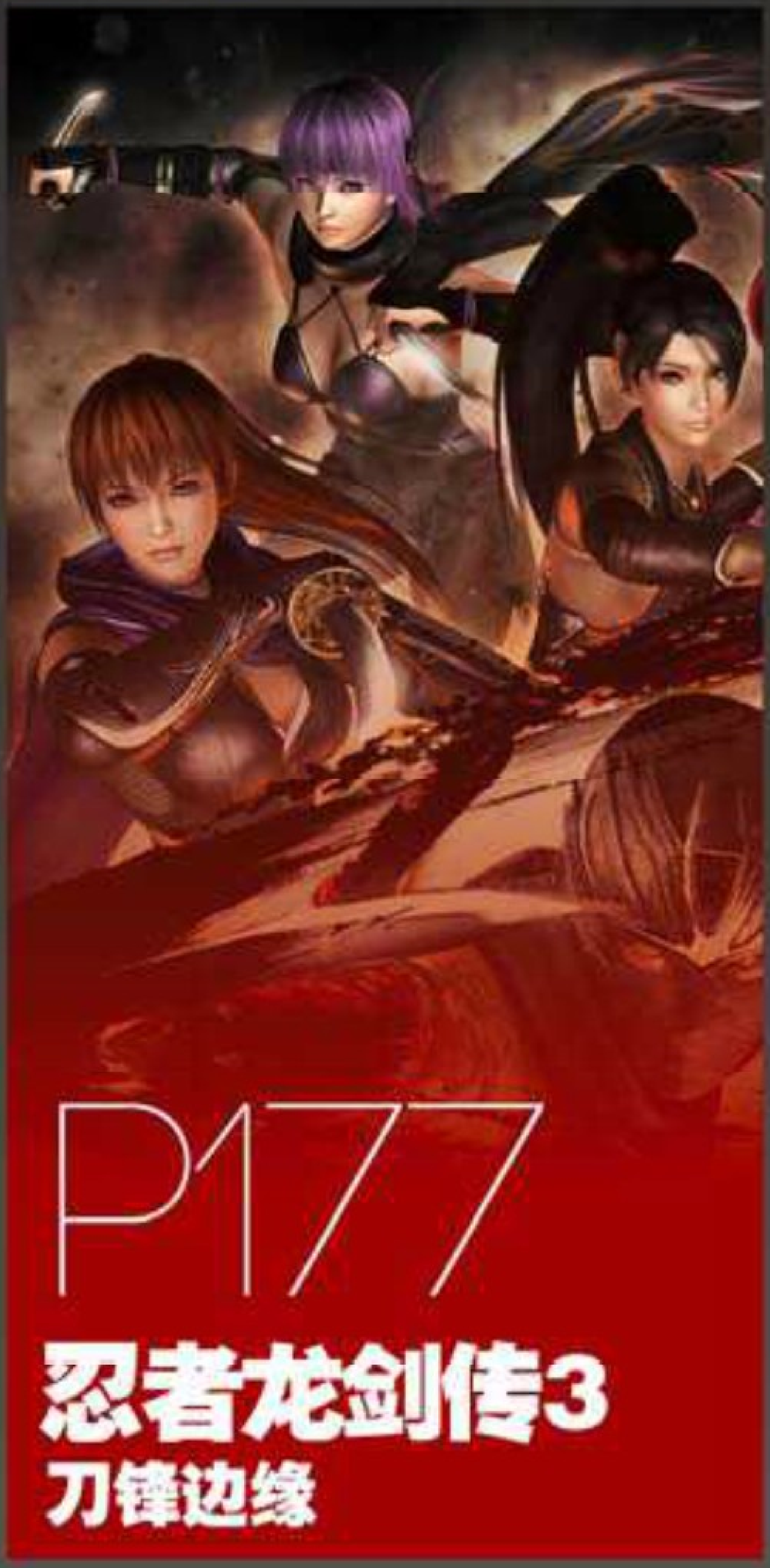
劲作集结	页码
最后生还者	38
高达破坏者	40
龙背上的骑兵3	42
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	44
宿命	46
龙之信条 黑暗觉者	49
生化危机 启示录	52

奖杯攻略

奖杯攻略	页码
终极地带 高清合集	54
丁丁历险记	60
小龙斯派罗 斯派罗大冒险	62
战火纷飞 破碎之矛	64
圣斗士星矢战记	66
疯狂喷气机	68
Closure	69

攻略集结 GUIDE

攻略集结	页码
海贼无双2	71
真·三国无双7	85
王国之心HD 1.5 ReMIX	105
杀手47 高清合集	149
忍者龙剑传3 刀锋边缘	177
战神 超凡	195
狡狐大冒险 时空神偷	210



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

索尼正式公布PS4，预定今年第四季度发售

事件回放 纽约时间2月20日晚上18点整，索尼在曼哈顿中心召开了“PlayStaion Meeting 2013”，并公布了下一个世代的新主机，其名字不出所料地被确定为PlayStaion 4。比起PS3，PS4有着许多革命性的改进，其硬件架构完全回归到PC主机式的设计，采用X86的8核CPU，GPU性能与其持平，并配置有GDDR5的8G内存，传输速度达到176GB/s，整体性能接近一台中高端的个人电脑，足以满足游戏开发商们对于主机性能日益提升的要求。

随着 PS4 一同公布的还有全新的 Dualshock 4 手柄，其在保留了 Dualshock 系列特有的平行双摇杆和主要按键排布外，对外形进行了一定程度的调整，握把部分更接近圆柱体，提高了握持的稳定度，并改进了 R2 和 L2 键的设计，还在手柄中央增设了一块触控板，甚至加入了绚丽的 LED 光条。但整个手柄最为革命性的地方在于把传统的 START 键和 SELECT 键合并成了 Option 键，而把多出的空位留给了对应 PS4 社区功能的 Share 键，让玩家可以实时分享自己的游戏过程。

PS4 由《古惑狼》系列”的制作人 Mark Cerny 主导，他参与了 PS4 的设计与开发，并为这台新主机注入了一个新理念，那就是专注于照顾开发者的需要，协助他们更为便利更为快捷地于 PS4 上开发游戏作品。这台新主机目前预定于 2013 年的第四季度发售，相信在今年的圣诞假期商战中，PS4 将会是最为耀眼的新星之一。

背景解析 在两台现役主机X360和PS3渡过了属于它们的第五个生日后，关于新世代主机的传闻就一直没有停过，但限于硬件技术发展的速度和次世代大作开发成本的提高，新世代主机迟迟没有踪影，直到今年，随着PS4的公布，新世代主机的前哨战才终于打响。平心而论，本次PS4发布会其实算不得出彩，关于主机本身只展出了手柄，主机本体还不见踪影，而虽然主机本身纠正了以往的缺点，显得更为关注第三方厂商在开发上的便利度，但第三方厂商提供的支持力度显得有点不足，甚至有SE这种拿老视频来充数的情况出现。当然，考虑到今年PS4的真正战场肯定是会和微软的新主机同场登台的E3展，索尼在这个前置发布会上有所保留也是可以理解的，相信随着今年6月到来，更多关于PS4的新消息将会陆续到来。

PS4确认可以运行二手游戏

事件回放 在PS4公布后，因为许多关于这台主机的详细消息尚未确定，所以业界中曾经根据索尼申请的NFC专利这一事实而猜测PS4将不能够运行二手游戏，对于盛行中古游戏交易的日本市场和习惯二手游戏买卖的玩家来说，这可是沉重的一击，而作为欧美游戏零售巨头的GameStop也对此表示了忧虑。

不过，SCE 全球工作室的总裁吉田修平在 PS4 公布后没多久就亲自确认，PS4 将不会限制二手游戏运行，这个消息可让许多玩家和商家都大大松了一口气。根据消息转载，吉田修平称：“玩家购买游戏软件后，游戏就是属于玩家自己的物品，怎样使用它是玩家的权利，既然玩家们希望随时都能使用自己的游戏，那么我们就不会违背玩家的意愿，这同时也是我本人的期望。”

同时，吉田修平也承认，索尼的确申请过防二手专利，不过最后并没有决定把这项技术应用到 PS4 身上。

背景解析 在游戏界，如何对待二手游戏交易一直是一个比较矛盾的问题，这种交易和盗版问题并不相同，玩家已经购买了正版游戏，所以拥有对游戏本身进行任何处置的权利，转卖给其他玩家显然也是其中之一，由之而诞生的二手/中古游戏买卖行业也有着完全的正当性。但是游戏厂商并不能从二手买卖中得到任何利润，而这种市场的存在也一定程度上削弱了许多玩家的第一手消费欲望，所以二手市场本身的存在却伤害了其赖以生存的游戏生产方，导致了厂商与二手游戏商家的对立。第一方出手禁止二手游戏运行的确可以从根本上杜绝这个问题，但某种程度上却损害了主机消费者，也就是玩家本身的利益，索尼最后决定以玩家利益为重，也是无可厚非的选择。

《行》越战越勇，荣获游戏开发者选择奖多个奖项

事件回放 华人游戏开发者陈星汉与他旗下的thatgamecompany制作的游戏《行》近来在各个游戏界大奖上都获得了各式各样的奖项，但我们可以把这些奖项都视为锦上添花式的荣誉，因为在今年初的游戏开发者大会（GDC）上，《行》将会参加有游戏业界奥斯卡之称的“开发者选择奖”，到底这一次《行》能不能载誉归来?

随着 GDC2013 成功落幕，《行》的游戏素质和设计水准也得到了业界的最终肯定，在开发者选择奖颁布的全部十一个奖项中，有九个被独立游戏夺得，而这其中有六个奖项都归于《行》的囊中，包括了最佳下载游戏、最佳视觉艺术、最佳游戏设计、最佳音乐、创新奖和年度游戏!

开发者选择奖得奖内容一览

奖项名称	游戏名称	开发商/发行商
最佳下载游戏	行	Thatgamecompany/SCE
最佳剧情表现	行尸走肉	Telltale Games
最佳视觉艺术	行	Thatgamecompany/SCE
最佳技术	孤岛惊魂3	Ubisoft Montreal/Ubisoft
最佳游戏设计	行	Thatgamecompany/SCE
最佳掌上游戏	The Room	Fireproof Games
最佳音乐	行	Thatgamecompany/SCE
最佳初次亮相	Subset Games	FTL: Faster Than Light
创新奖	行	Thatgamecompany/SCE
观众选择奖	冤罪杀机	Arkane Studios/Bethesda Softworks
年度游戏	行	Thatgamecompany/SCE

背景解析 《行》的大获全胜不但肯定了陈星汉与他团队的开发实力，更展现出了今年游戏业界对于下载游戏的重视和对于独立游戏所表现出的品质的赞同，当新世代游戏开发成本节节高升，3A级大作开发门槛日益攀升时，对于众多玩家日益提升的游戏需求，重视游戏设计理念和游戏体验，成本更低廉而开发团队更精巧的下载游戏或许会日渐成为传统游戏界的主力军。本次惟一能够和众多独立游戏共同领取开发者选择奖的3A级大作是《孤岛惊魂3》和《冤罪杀机》，两者也并非是传统意义上的3A级大作，各自有着独特的设计理念和风格，更加印证了业界潮流的走向。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

Knack

平台：PS4 **发售日**：未定

原名：Knack **开发商**：SCEJ

作为 PS4 发布会上公布的首个游戏，甚至有很大可能是 PS4 的首发游戏，《Knack》显得和以往的 PS 系首发作品有点不一样，它是一个风格偏低龄向的作品，不但里面的主要角色均是有点头大身小的五头身造型，玩家控制的小机器人 Knack 平常也是以萌萌的二头身 Q 版造型现身，加上故事本身也充满了童趣，习惯了家用机上各种成年人向大作的玩家们可能会感到好奇，为什么这么一款游戏会成为 PS4 平台的首发游戏?

首先，我们必须承认，Knack 尽管在题材上显得比较低龄向，但其本身所展现出来的品质并不含糊，人物造型虽简单，但细节丰富，丝毫不显得粗糙。同时，这款游戏的核心系统，也就是 Knack 用各种构造物来组合成新身体的设定其实非常适合展示 PS4 同时处理大量多边形的强大能力，当用各种类似积木般的构造体将自己变成一个巨人时，Knack 的身体由几百个多边形构造而成，展示它汇聚这些构造体并变身时的过程已经足以证明新世代主机在性能上的飞跃成长。

杀戮地带 暗影坠落

平台：PS4 **发售日**：未定

原名：Killzone Shadow Fall **开发商**：Guerrilla Games

比起《Knack》，《杀戮地带 暗影坠落》的出现则证明了核心向第一人称游戏仍然会在 PS4 平台上大放异彩，在之前的“《杀戮地带》系列”三部曲式的故事完结后，《暗影坠落》将故事时间线进行了推移，此时 Vektan 和 Helghan 的情况类似二战后的柏林，用一堵围墙将彼此之间的势力范围分割开来，任何一方越雷池一步都会遭到无情的攻击。

但在故事公布的首个预告片中，这种虚假的和平就迎来了终结，Helghan 渗透进了 Vektan 的领地，展开了一次类似恐怖袭击的小规模行动，但玩家扮演的 Vektan 士兵不但击退了发动袭击的 Helghan，还在他们的飞行器逃入 Helghan 地盘之际将其炸毁。不过落在围墙上的玩家引来了 Helghan 的防守机器，由此引发了两大阵营之间的新争端。

根据本作游戏总监 Steven 称，本作的单机模式在几个月前已经基本完成，如今正在不断地完善中，看来在 PS4 发售前，制作组可以把绝大部分的精力放在网战部分，从一个侧面证实了本作将有很大的机会作为 PS4 首发游戏登场。

宿命

原名：Destiny　平台：PS3/PS4
开发商：Bungie　发售日：未定

将“《光环》系列”交托给343工作室后，Bungie功成身退，开始以第三方开发商的身分加入到了游戏界的战场上，而他们在后《光环》时代推出的首款大作，就是《宿命》。这是一款大型多人在线的主视角射击游戏，同时因应网游的特点，加入了角色扮演要素。从很多特点看来，《宿命》与《光环》有着类似之处，不过这并不是简单的复制，Bungie在保留了许多他们曾经赋予《光环》的亮点，例如宏大的背景设定，多种族宇宙与带有强烈科幻感的美工风格，还有雄壮的音乐，还为《宿命》加入了不少独有的特点，例如游戏中有职业之分，玩家能够扮演的角色分为几种职业，目前公布的有：1. 泰坦（Titan），擅长承受伤害并吸引敌人火力的肉盾型职业。2. 先锋（Vanguard），擅长与敌人展开近距离战斗的职业。3. 猎手（Hunter），擅长潜行与远距离狙击的职业。4. 术士（Warlock），擅长使用魔法力量来与敌人对抗的职业。

而因为有着庞大而细致的背景设定，玩家在游戏中能够遭遇到的NPC和敌人也是多种多样，例如名为Fallen，拥有四只眼睛和四只手臂，擅长使用利刃的强大对手，和Vex这种纯粹的人工智能式无机生命，还有体格强壮的Cabal，甚至有类似丧尸般的生物Hive，每一种都足以在游戏过程中对玩家的生命造成威胁，并提供足够刺激的挑战。

除了现世代的平台，《宿命》也瞄准了新世代的主机，本作已经确认会登陆PS4，Bungie甚至为其打造了一个专属的引擎，在描述这个引擎时，他们的首席工程师Chris Butcher称《宿命》的引擎将能够在任何平台上拥有出色的表现，并足以在未来十年中仍然维持这一水平。

驾驶俱乐部

平台：PS4
发售日：未定

原名：Driveclub　开发商：Evolution Studios

“《机车风暴》系列”的制作组Evolution Studios似乎打算在PS4时代更上一层楼，所以在PS4发布会上，他们带给玩家的并不是另一款新的《机车风暴》，而是名为《驾驶俱乐部》的拟真驾驶类赛车游戏。这是一款极度真实向的驾驶游戏，首个宣传片就展示了从玩家控制的人物进入车辆，到启动车辆并开始驾驶的一系列过程，凭借着PS4的强大性能，这一过程显得几乎能够以假乱真。

为了强调社交互动性，游戏与PS4的分享功能进行了良好的对应，玩家能制定计划来进行自我挑战，也可选择由其他玩家创造的挑战来验证和展示自己的驾驶技术。在《GT赛车》制作周期已追不上市场需要的今天，《驾驶俱乐部》能很好地填充PS4上高端拟真赛车游戏的空白，并对抗Xbox系平台的“《极限竞速》系列”。

无名英雄 再来者

平台：PS4
发售日：未定

原名：Infamous Second Son　开发商：Sucker Punch

在《无名英雄2》故事发生的7年后，城市的格局发生了巨大的变化，一个名为DUP的组织控制了这里，在每一个地方设置了控制区，并将摄像头监控扩展到了整个城市，人们都生活在高压的管制当中。但是，部分拥有超能力的人类决意对抗这种高压统治，所以他们四处破坏DUP的管制区，而DUP则似乎对他们拥有的超能力非常感兴趣，并不打算杀死他们，而是想要活捉并研究。

本作的主角不再是大家熟悉的光头英雄科尔，而是一位名叫Delsin Rowe的超能力者，他的能力也不再是像是科尔般地以雷电为主，而是能够将自己的身体分解成某种粒子状的物质，从而实现快速移动，又或是汇聚这种粒子来发动大威力的远程攻击。相信新主角和新背景设定会产生新的花火，让本作变得更加精彩。

龙背上的骑兵3

原名：ドラッグオンドラグ-ン3
开发商：Square Enix　平台：PS3
发售日：预定2013年内

“《龙背上的骑兵》系列”在PS2时代是一个令人难忘的名字，除了奇幻风格的背景设定和融合骑乘与地面战斗两个元素的独特战斗系统，带着残酷和宿命感的剧情也是一大亮点。不过这个系列在进入高清时代后就再也没有传出任何消息，直到不久前才传出了放出新作的消息，那就是《龙背上的骑兵3》。

本作是作为“《DOD》系列”诞生十周年而推出的纪念作品，其游戏内容也从一开始就展现出系列所特有的背德感，主角为拥有着奇特名字的两姐妹，姐姐名为Zero，是一位有着粉丝瞳孔，身材浮凸有致的女性，对于性方面颇为颇为开放，个性也相当狂野，行事随性而怕麻烦。她的左手肩部以下是义肢，而且右眼窝处长出了一朵白色的花。妹妹名为One，是一位身穿严实服装的少女，性格庄重而充满了正义感，但她的瞳孔是妖异的鲜红色，而在本系列的背景设定中，这是一种感染症的症状，会令患者变得不怕痛并反应迟钝，容易受操纵，这可能意味着One的精神状态并不如外表看起来地那么稳定。两姐妹都是被称为“歌谣”的能力者，其战斗能力远超常人。两姐妹是否和系列中的主角们一样与龙或其他魔物订立了契约，目前并不清楚，但姐姐Zero的确与一条名为米哈伊尔（ミハイル）的白龙一起行动，这条巨龙承担着本作当中的空战部分的任务，虽然外貌威猛，并拥有强大的战斗力，米哈伊尔却是一位和平主义者，认为用对话就可以解决一切的矛盾，它的理想主义式作风和主人Zero的行事方式似乎存在着本质上的差异，一人一龙之间的交流相信会十分有趣。

暗黑破坏神Ⅲ

原名：Diablo Ⅲ　发售日：未定
开发商：Blizzard Entertainment　平台：PS3/PS4

作为多年后暴雪重回家用机领域的作品，《暗黑破坏神Ⅲ》从PC版发售时就给人一种蓄谋已久的感觉，其操作方式虽然对应鼠标键盘，但技能快捷键的数量似乎透露了暴雪的野心。不过等实际游戏画面公布后，相信各位玩家都会发现暴雪还是很有诚意的，因为《暗黑破坏神Ⅲ》的家用机版进行了大幅度的优化，整个游戏界面按照家用机玩家的使用习惯和审美进行了更改，各个游戏元素也进行了针对手柄操作的优化，更重要的是，因为家用机版本中，玩家对于角色的控制更接近于操作而不是PC版的指挥，所以本作的家用机版还加入了非常有动作游戏特点的闪避动作，使得家用机玩家可以获得和PC版完全不一样的体验。

对于那些已经玩过PC版，又打算在家用机上重温一下玩家来说，本作有个令人遗憾之处，因为PC版的存档是放在了暴雪本身经营的战网上，而PS3版则对应PSN网络，所以两个版本之间的存档无法共通，各位玩家只能够重新白手起家了。不过既然两个版本的操作体验并不一致，或许重新开始一次游戏会令玩家能够更好地感受到家用机版的魅力，更何况，暴雪保证家用机会跟上PC版的更新进度，所以家用机版的玩家也不必担心自己在游戏体验上比别人慢一步，而这一点也保证了家用机版的《暗黑破坏神Ⅲ》有着足够的吸引力。

见证

平台：PS4
发售日：未定

原名：The Witness　发行商：Thekla

来自名作《时空幻境》的制作人Jonathan Blow的新作《见证》将是一款拥有开放世界的解谜游戏，玩家这次似乎会使用第一人称来进行游戏，而玩家身处的场景当中拥有大量的谜题，甚至有可能整个场景本身就是一个谜题，通过解开不同区域的谜题，玩家将会逐步解开隐藏在其中的秘密。根据制作人透露，本作的流程长度足足有25小时，解谜要素和探索要素一应俱全，对于喜欢解谜类游戏的玩家来说，本作显得魅力十足。

战地4

原名：Battlefield 4
开发商：Dice　发售日：未定　平台：PS3

在本届GDC展上，蓄势已久的《战地4》正式公布，首个预告片并没有聚焦于网战，而是仍然将重点放在了战役内容上，并且在一开始就展示一群战士的艰苦处境，他们的载具因为爆炸而沉入水中，一群大兵们必须面对一个残酷的选择，到底是等待着在水中渐渐被渗入车中的水淹死，还是击破玻璃以求得逃出生天的机会?

介乎于写实和火爆之间的剧情设置仍然会是《战地4》的主题，同时，本作也在一开始就公布了一些短片，展示了本作当中可能登场的一些载具，除了常见的坦克外，连船舰也有登场，似乎预示着单机和网战部分都会加入海战内容。

同时，在本作的新情报中曾提及，一位华裔女战士将会登场，目前已经证实这位女兵的脸部建模取自美籍华裔女星范立美，她还可能担任这位名叫Hanna的女战士的动作捕捉演员。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

19,980 在2月18日SCEJ总裁河野弘主持的PSV网络发布会中，他宣布PSV的3G/Wi-Fi版及Wi-Fi版均将价格调整为19,980日元，此时已经离PSV发售有一年多的时间，降价倒也顺理成章，而此举也将进一步刺激PSV的销售。

3.3亿 根据腾讯公司的近期财报显示，这家中国大型游戏企业已经于2012年的6月收购了著名的引擎和游戏开发商Epic的48.4%流通股，市值大约3.3亿美元，所占的总资产值达到了40%。这使得腾讯获得了在Epic公司中召开董事会的权力，并且一举得到了该公司的两个董事会席位。不过腾讯表示并不会过多干预Epic的运营，以保持其独立性。

100亿 因为对于欧美家用机软件销售的担忧，加上会社内事业重组造成的特别损失，SE将2013财年的预期从略有盈余调整为预计亏损100亿日元以上，同时，社长和田洋一宣布退任，并将职位交托给首任财政官松田洋佑。

2亿 在《纽约时报》上的一篇报导称，虽然《生化奇兵 无限》有着优秀的游戏品质，其开发和宣传费用却达到了惊人的2亿美元。制作人Ken Levine得知这一消息后立刻在Twitter反言相讥，称这2亿开发资金的支票肯定是汇错地方了，因为他根本就没收到过。

栏目主持：铃

PSN+俱乐部

PlayStation Plus

全球PSN服务器的商城界面都先后进行了焕然一新的装修，因此PS3专辑也不能含糊，以前的“下载内容推荐”全面升级为“PSN+俱乐部”，这里将收录关于PSN+主流服务器卖场的专享免费推荐。栏目旨在提升PSN+服务的存在感，尽量不让各位错失商城的各种超值专享，提倡各位平日多上卖场逛逛。索尼推出的PSN+付费用户服务自推出以来便不断得到强化，这其中最具吸引力的自然还是专属免费游戏和试玩。从PSN+用户极高的续费比例来看，该服务确实让玩家们觉得物有所值。由于是栏目是第一期，因此归纳了一些新手答疑，组成了改版之后的首期“PSN+俱乐部”。本期收录奖杯攻略的两款作品为《Closure》和《疯狂喷气机》，其中前者为美服PSN+用户专享，而后者则是对所有用户免费的作品。

[PSN用户新手答疑]

随着购买PS3和PSV的玩家不断增多，一直有新玩家源源不断地加入到PSN中来，尽管距离PSN的诞生已经过去了这么多年，但依旧有新人玩家询问有关PSN的基本问题。这次，就借PSN卖场栏目全面升级的机会，为各位集中解答一下关于PSN的常见基本问题。如果你还处于对PSN感到陌生的阶段，那么一定要认真阅读下列问题哦！

Q：如何申请PSN账号，总听人说美服、港服如何如何不同，申请的时候在哪选择？

A：在PS3上创建“用户档案”后，先连接到网络，再选择“注册PSN”就能开始账号注册。想要申请什么服务器的账号，在注册时候的区域选择就要选相应的国家或地区。比如想注册美服账号，就选美国；想注册港服账号，就选香港；想注册日服账号，就选日本。想注册欧服账号，就选欧洲国家，一般来说都是选英国。选完某些国家的不同地区对于游戏的税收政策可能会有不同，例如美国的阿拉斯加州就是免税的，玩家在购买时不用支付额外费用，想了解相关国家的政策大家可以去网上找寻更详细的资料。账号注册的过程中，理论上联系地址可以乱写（越像真的越好），但是邮编必须是对的，解决的办法依旧是上网搜索。

Q：PS3上申请多个账号意义大吗？为什么说主号要考虑好以后再决定？

A：同时拥有几个常用服务器的意义还是很大的。PS3的游戏基本不存在锁区这么一说，不管PS3主机是什么版本，绝大部分游戏都是任何地区版本都能运行，玩家大可以根据自己的喜好来选择购买游戏的版本，不过现在有不少游戏都带有特典下载码，这些下载码的兑换一般只能在游戏销售对应的区域服务器去兑换。比如你主号是港服，但你买了美版游戏，那么游戏里的兑换码就要换美服的号登陆并安装后再回到港服账号才能使用。PSN不同服务器的商城内容区别还是比较大的，如果你喜欢下载免费试玩版，那么几个主要服务器的账号都得有，这样才能保证能够玩到多多的试玩版。

由于商城卖场内容有差别，而且一般不同区域版本游戏之间的下载内容不通用，各服服务器的状况也有区别，因此主号一定要选择最合适的，如果自己只喜欢玩中文版游戏，那么肯定是选港服。如果玩日式多，可以考虑日服。英语好的玩家可以选择美服、欧服。

Q：不同区域版本游戏的下载内容不通用有解决办法吗？哪个服务器最好？

A：由于PS3可以多账号，因此这个还比较好解决，只要自己购买DLC的服务器和自己游戏的版本对上就行了，除了极少量的内购形式游戏，只要是在同一台机器上，一个账号买的DLC本机其他账号都能用。

PSN服务器没有“最好”的概念，对于玩家来说，关键是要“最合适”。PSN全球服务器的内容各有千秋，论美式游戏内容最全肯定是欧服，活动最丰富多彩肯定是美服，中文游戏首选港服，大爱日式肯定选日服。另外，值得一提的是，如果你喜欢打联机游戏，那么肯定还是美服最适合你。

Q：如何给自己的账号充值？我应该去哪里购买？有什么要注意的吗？

A：对国内玩家来说，给自己账号充值的首选方式就是购买卡密的充值卡。玩家是哪个服务器的账号就买那个服务器的充值卡。国内的电玩店一般很少能有实体的卡密卖，而且价格还非常贵，因此大家可以选择国内的主流网购网站来购买。

说到注意事项，无非就是怕买到黑卡。过滤黑卡的第一步就是看价格，PSN的账号点数与该服务器国家或地区的正常货币单位保持一致，比如美服的卡都是多少美元，港服就是多少港币，日服就是日元。因此具体兑换成人民币的价格比较容易估算，便宜太多的显然有问题。如果是内地的卖家，他们一般会愿意把实物卡给你快递过来（如果有的话），不过这样的可能会稍微贵些。而性价比相对高点的就是卖家直接给你卡密，在购买前你可以要求卖家提供实物卡的照片，虽然在照片上还是有能作假的可能或卖家用未知渠道购买电子卡密，但毕竟卡密本身是合法的，作为国内玩家来说也只能做到这样了。当然，如果你觉得价格贵点没关系，可以只选择看得见摸得着的实物卡。另外，各位切记一定不要买那些很便宜的带点数的账号，这些点数一般是盗用一些用户的信用卡冲进去的，到时候点数作废不说，还有可能造成不可预知的风险。

[PSN+用户新手答疑]

Q：PSN+ 是怎样一种服务，开通和选择有什么讲究?

A：PSN 的网络服务都是免费的，而PSN+ 是 PSN 付费的用户服务，付费用户的特权主要体现在商城卖场和辅助性服务中，与 PSN 普通用户的基本权益没有任何冲突。PSN+ 会员有线上云储存空间、自动下载功能，在卖场有专享的折扣、主题和头像、试玩、免费游戏、限时免费，部分游戏的完整版甚至能提前数天购买。对于普通用户就拥有的折扣，PSN+ 用户一般能享受折上折。

开通服务只要在相应的商城服务器选择购买即可，价格每个服不等，一次开一年肯定是最划算的购买方式。PSN 商城全球各服务器的内容不同，因此各服 PSN+ 专享商城部分内容也不同，比如各服的专属免费游戏就都不一样。

Q：如果 PSN+ 会员资格到期却没有续费，以前购买的内容还能使用吗?

A：以专属折扣购买的所有游戏和其他内容都能正常游玩和使用，免费下载的主题和头像也能使用，只有专属的免费游戏会变得无法游玩。如果玩家续费 PSN+ 会员，以前下载的免费游戏只需要重新下载认证即可重新游玩。当然，如果你下载的游戏已经从机器上删除，那么游戏肯定也要重新下。

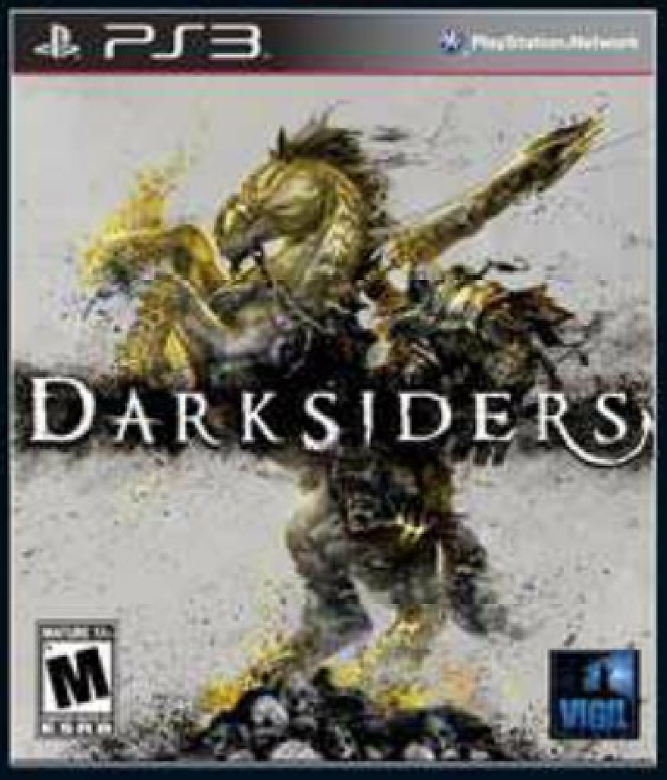
Q：有时候一口气上架了好几个免费游戏，有的来不及玩就离开专享免费专区了，怎么办?

A：这个只要使用一点小技巧就行了。每当有专享免费游戏上架的时候，我们只需要让这个游戏出现在我们购物的下载列表中，之后就可以在任意时候下载下来玩（前提是你的 PSN+ 不能过期，不过就算过期，只要续费，以前下过的免费游戏依旧可下载）。以往要想让免费游戏出现在下载列表中，只需要选择游戏再点购买即可（以前即使是免费游戏也要走一边扣款流程，只不过价格是 0），出现下载列表时不下载就行。现在商城有小变动，免费游戏不需要走购买流程，选择就会开始下载，之后会进入认证状态，接着会出现“正在下载”的提示，此时只要取消下载即可，再进入下载列表中就可以看到记录了。因此只要养成凡是上架免费游戏就先买了再说，就不用担心错过任何免费游戏了。

专享免费游戏 FREE GAME

PSN+ 各服务器专属免费游戏作品是经常在变化的，除了部分“常驻”老牌免费外，大部分作品都是待上一段时间就会离开专属免费区域，因此 PSN+ 会员要养成经常上商城查看更新的习惯，一旦发现有新的专属免费作品，可以先进行认证，至于什么时候全部下载下来或者什么时候玩，可以等到自己有空的时候。本栏目推荐的专属免费游戏都是当前属于“正在免费”状态的。至于那些收录了奖杯攻略的专属游戏，它们有的可能已经离开了专属免费专区，不过这并不碍事，只要你当时手快已经将其加入下载列表，现在就可以对照奖杯攻略开始畅快的拿奖杯啦!

黑暗血统 美服



原　　名：Darksiders
游戏类型：动作
奖杯总数：43
- 铜杯：26
- 银杯：13
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：5/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

征服 美服

原　　名：Vanquish
游戏类型：动作射击
奖杯总数：50
- 铜杯：42
- 银杯：5
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：9/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

恶魔之魂 美服

原　　名：Demon's Souls
游戏类型：动作角色扮演
奖杯总数：38
- 铜杯：27
- 银杯：5
- 金杯：5
- 白金：1

白金难度：8/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

[光盘游戏数字版推荐]

瑞奇与叮当 四位一体 美服

原　　名：Ratchet & Clank: All 4 One
游戏类型：平台动作
奖杯总数：45
- 铜杯：34
- 银杯：6
- 金杯：4
- 白金：1

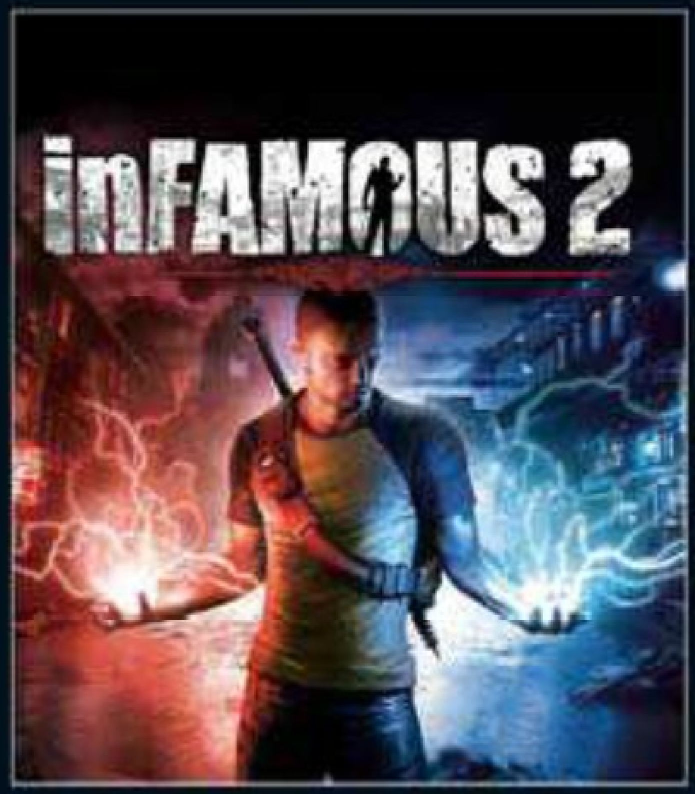
白金难度：3/10
在线奖杯：2
硬件需要：无

小小大星球2 美服 欧服

原　　名：LittlBigPlanet 2
游戏类型：平台动作
奖杯总数：47
- 铜杯：36
- 银杯：7
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：5/10
在线奖杯：23
硬件需要：无

无名英雄2 美服 欧服



原　　名：inFAMOUS 2
游戏类型：动作冒险
奖杯总数：52
- 铜杯：40
- 银杯：9
- 金杯：2
- 白金：1

白金难度：4/10
在线奖杯：4
硬件需要：无

大神 绝景版 欧服

原　　名：Okami HD
游戏类型：动作
奖杯总数：51
- 铜杯：42
- 银杯：5
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：6/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

指环王 北方战争 欧服

原　　名：Lord of Rings: War in The North
游戏类型：动作
奖杯总数：47
- 铜杯：32
- 银杯：13
- 金杯：1
- 白金：1

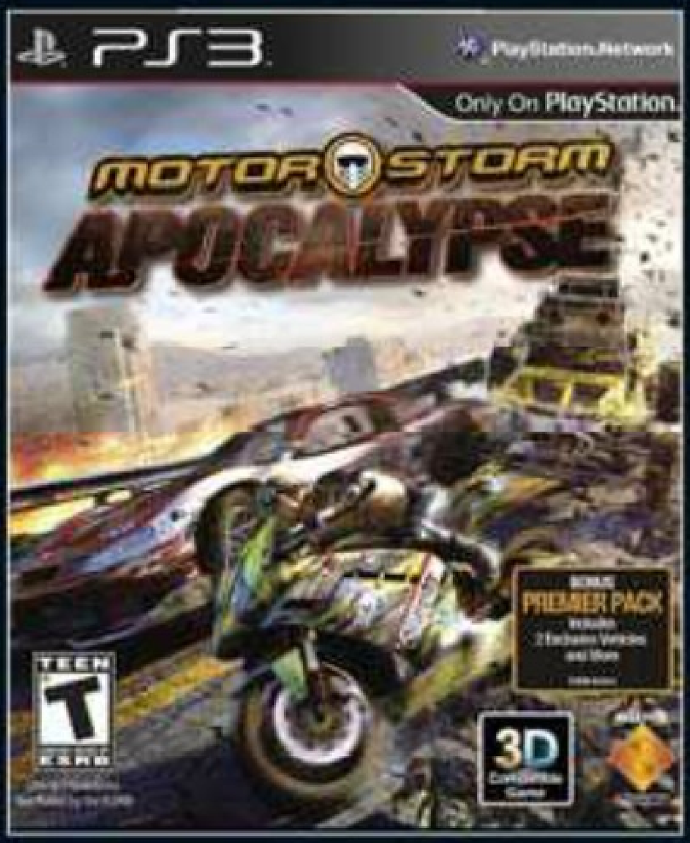
白金难度：5/10
在线奖杯：1
硬件需要：无

死或生5 欧服

原　　名：Dead or Alive
游戏类型：格斗
奖杯总数：48
- 铜杯：36
- 银杯：8
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：8/10
在线奖杯：10
硬件需要：无

机车风暴 启示录 欧服



原　　名：MotorStorm Apocalypse
游戏类型：竞速
奖杯总数：48
- 铜杯：36
- 银杯：8
- 金杯：3
- 白金：1

白金难度：4/10
在线奖杯：10
硬件需要：无

[下载游戏推荐]

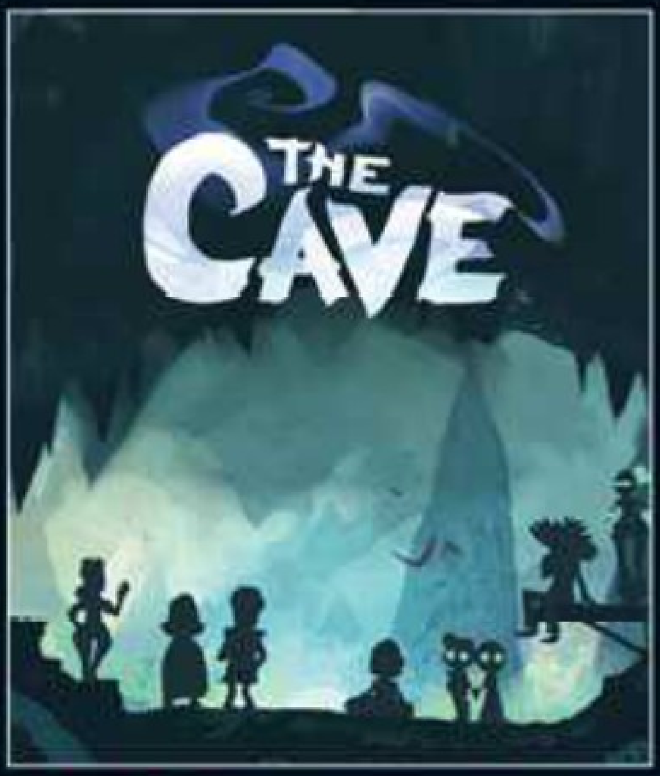
灾厄 美服 日服

原　　名：Malicious
游戏类型：动作
奖杯总数：10
- 铜杯：5
- 银杯：4
- 金杯：1
- 白金：0

100%难度：8/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

游戏介绍：本作是由Alvion开发的动作游戏，日版早在2010年10月就已经在PSN上推出。而美版则是2012年2月。游戏中玩家会作为从异世界召唤而来的“讨伐者”寄宿在“魂之器”中，并为了取回力量，讨伐“灾厄”而战。玩家使用的武器是可以自由变化的，名为“灰色外套”的斗篷，随着游戏推进能变化成枪、剑、盾、翅膀等形态作战。

洞穴 美服 欧服



原　　名：The Cave
游戏类型：动作
奖杯总数：20
- 铜杯：20
- 银杯：0
- 金杯：0
- 白金：0

100%难度：3/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

游戏介绍：本作中玩家要从七位探险队员中选出三名，来完成一场奇妙的洞穴探险，每个人的角色性能都有所不同，谜题设计巧妙新颖。对于拥有亚版PS3的玩家来说，本作的按键BUG实在是狠狠地坑了我们一把，因为按键BUG直接导致四个奖杯取得不能，不过好在近日官方终于更新了1.01版本的补丁，因此这个问题也被彻底解决。

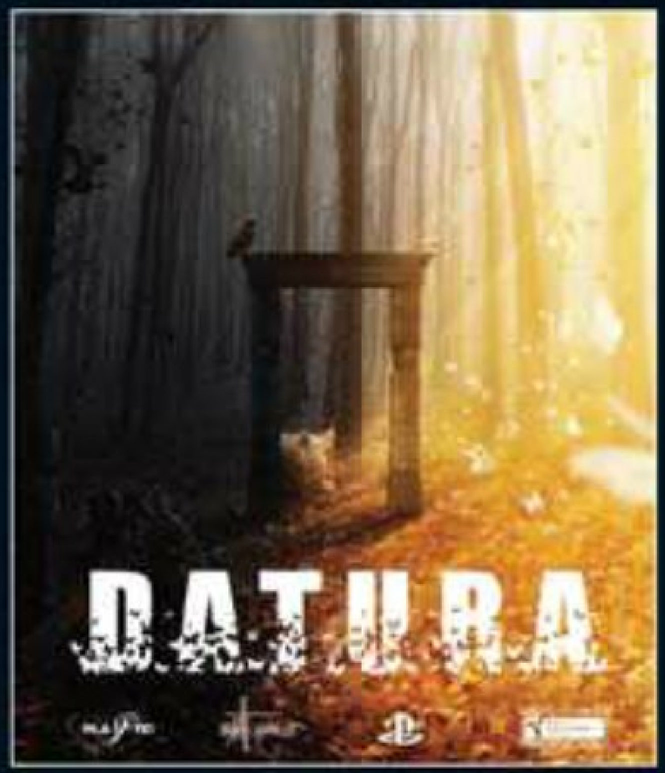
Closure 美服 奖杯攻略

原　　名：Closure
游戏类型：动作
奖杯总数：8
- 铜杯：3
- 银杯：3
- 金杯：2
- 白金：0

100%难度：3/10
在线奖杯：0　硬件需要：无

游戏介绍：本作是一款解谜类的作品，游戏的主色调是黑白两色。本作的核心解谜系统为合理利用光源，黑暗的地方没有道路，但过亮的灯光反而会照出墙壁，遮挡我们前进的道路。作品在光源的摆放以及阴影的制造方面很有讲究，玩起来感觉独特。本作共有四个世界需要玩家去探险，还在解谜关卡中融入了收集要素。

曼陀罗 港服



原　　名：DATURA
游戏类型：动作
奖杯总数：10
- 铜杯：7
- 银杯：1
- 金杯：2
- 白金：0

100%难度：2/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

游戏介绍:这是一款注重交互体验的文艺范儿下载游戏,整体感觉颇为另类。游戏以主视角进行,流程仅两小时左右,奖杯也可以在一周目中全数收集。游戏过程如同在欣赏一部自己扮演的文艺片,剧情晦涩难懂,主角在现实与虚幻中来回穿梭,在生与死之间不断轮回,玩家只能用支离破碎的记忆碎片自己去组建故事,觉得快豁然开朗时却又陷入混沌。游戏中有一些善恶抉择,对最终结局的细节会有一定的影响。

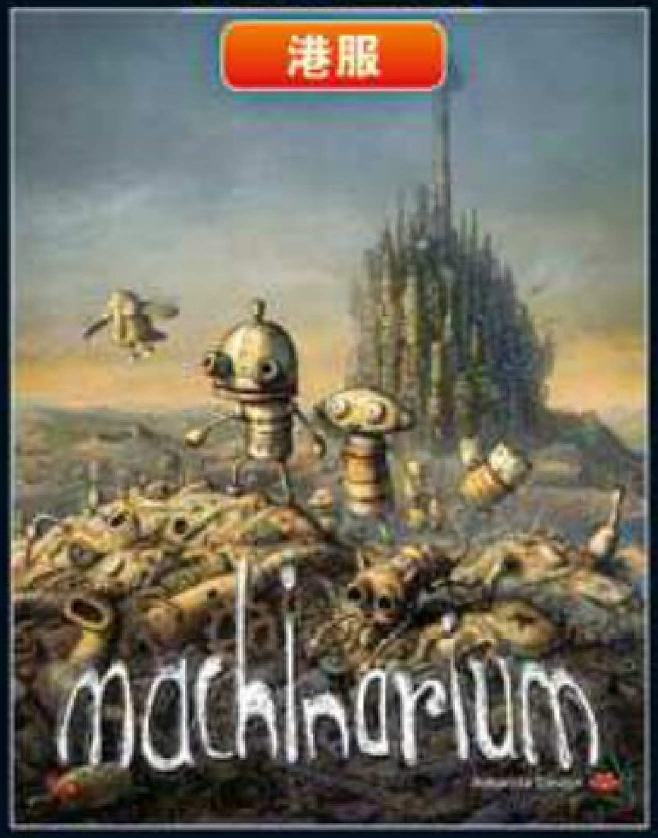
Hell Yeah!愤怒的死亡兔 港服

原　　名：Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit
游戏类型：动作
奖杯总数：12
- 铜杯：7
- 银杯：4
- 金杯：1
- 白金：0

100%难度：2/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

游戏介绍：主角死兔是地狱的王子，这只拥有高贵尊严的兔子洗澡时却被别人偷拍了，照片上传后被沦为笑柄。于是王子决定要杀掉这所有看过视频的人。游戏的玩法类似《恶魔城》的地区探索，风格恶搞血腥，在游戏中可以发动血腥的终结技等，而滚轮系统在奔跑时也很有索尼克的感觉。后期玩家可以给兔子换装、更变武器、升级装备等。

机械迷城 港服



原　　名：Machinarium
游戏类型：动作
奖杯总数：12
- 铜杯：7
- 银杯：4
- 金杯：1
- 白金：0

100%难度：2/10
在线奖杯：0
硬件需要：无

游戏介绍：本作是捷克独立开发小组Amanita Design的作品，游戏中类似水墨的独特后现代风格令人印象，画面带有一丝颓废感，在冒险过程中主打解谜要素，各种谜题设计令人拍手叫绝，音乐方面也令人印象深刻。游戏中人物没有对白，却营造出十足的艺术风格。本作曾获得过视觉艺术奖，喜欢这种独特风格游戏的玩家千万不要错过了。

其他免费推荐 FREE TO PLAY

美服商城开办了免费游戏专区，这个专区的创立初衷是为了让大家体验一些下载游戏或者光盘版游戏的某些部分，它们虽是完全免费的，但部分游戏可能因为玩不到全部内容或DLC很多，游玩之后会给账号留下大坑，但偶尔也会有正式版的奖杯神作“混入其中”。为了避免开坑，如果玩家实在想玩那些会留坑的作品，就请使用小号吧！本期免费专区的推荐游戏是奖杯神作《疯狂喷气机》，本作的奖杯攻略请移步本专辑相关位置查看。

疯狂喷气机 奖杯攻略

原名：Jetpack Joyride　游戏类型：动作　100%难度:3/10
奖杯总数：12　铜杯：7　银杯：4　金杯：1　白金：0　硬件需要 无

100%所需时间:25小时左右（愿意花钱能减少至5小时以下）

游戏介绍：游戏介绍：本作是一款“无尽挑战”类型的游戏，作品不存在通关概念。游戏的挑战系统做得比较有趣，玩成一个轮回再来一个轮回，即使玩家已经对自己的最好成绩相当满意，也能以完成新挑战为目的来继续游玩。游戏有载具、装备、服装等各种物品等待玩家去购买，购买需要用到的金币可以从游戏中获得，也可以直接花现金去商场兑换。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013年4月					
23日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
23日	星际迷航	Star Trek The Video Game	NBGI	动作冒险	美版
25日	英雄传说 空之轨迹SC：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 SC：改 HD EDITION	日本Falcom	角色扮演	日版
25日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25日	压倒性游戏 无限之魂Z	压倒的游戏 ムゲンソウルズZ	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ：ダ-クアリズン	Capcom	动作	日版
2013年5月					
14日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	4A Games	主视角射击	美版
16日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	マブラヴ オルタネイティブ ト-タル・イクリプス	5pb.	文字冒险	日版
21日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
23日	假面骑士 穿越战争	假面ライダ- バトライド・ウォ-	NBGI	动作	日版
23日	Z/X 绝界的圣战	Z/X 绝界の圣战	日本一	角色扮演	日版
23日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
28日	超级房车赛2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28日	Fuse	Fuse	EA	主视角射击	美版
2013年6月					
4日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
14日	最后生还者	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
14日	最后生还者	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版
23日	蓝精灵2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
27日	秋之回忆6 完全版	メモリ-ズオフ6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリ-ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
27日	高达破坏者	ガンダムブレイカ-	NBGI	动作	日版
27日	艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ-のアトリエ ~黄昏の空の炼金术士~	Gust	角色扮演	日版
27日	英雄传说 空之轨迹3rd：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd：改 HD EDITION	日本Columbia	角色扮演	日版
2013年7月					
4日	地球防卫军4	地球防卫军4	D3 Publisher	动作	日版
25日	绊地狱 EXTRA	ケツイ ~绊地狱たち~ EXTRA	Cave	射击	日版
25日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25日	魔女与百骑兵	魔女と百骑兵	日本一	动作角色扮演	日版
2013年8月					
20日	黑道圣徒Ⅳ	Saints Row Ⅳ	Deep Silver	动作冒险	美版
20日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
27日	杀手已死	Killer Is Dead	角川Games	动作	美版
27日	麦登NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27日	失落的星球3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒险 オ-ルスタ-バトル	NBGI	动作	日版
2013年9月					
10日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作射击	美版
26日	装甲核心 判决日	ア-マ-ド・コア ヴァ-ディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013年10月					
8日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ: Black Flag	Ubisoft	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013年秋	最终幻想13 闪电归来（中文版）	角色扮演	2013年秋	战地4	主视角射击
2013年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗	2013年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演
2013年内	最终幻想X/X-2 高清重制版	角色扮演	2013年内	创造球会	模拟经营

■龙之信条 黑暗觉者

■生化危机 启示录

■记忆猎人

■最后生还者

神机 Q&A
PS3 常见问题解答
PS3 common issue collection

Q 我发现最近不少 PS3 港版游戏的价格上升了，原本可能只要 300 出头的游戏，现在可能需要 350 左右才能购买，比如最近出的《战神 超凡》就是这个情况。请问为什么会有这种情况出现呢？（很多读者）

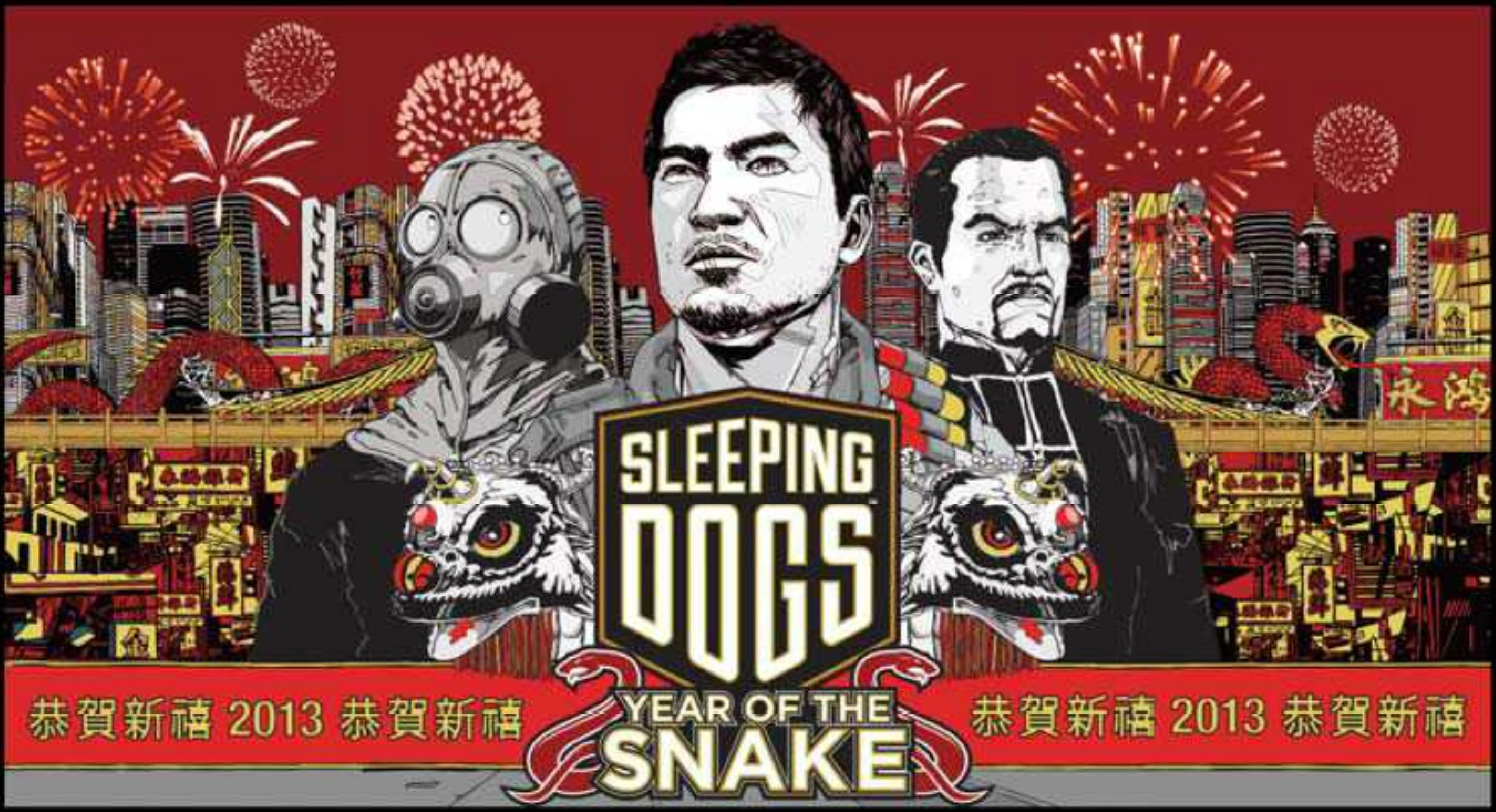
A 其实这只是今年 3 月 1 日 SCE 出台的一个政策，香港 SCE 不会再批发自家的港版游戏，如果想购入游戏，只能通过 PLAYSTATION 专卖店购买。这项政策其实是针对电玩店的一项规定，他们日后只能通过 PLAYSTATION 专卖店进货，价格自然会贵不少，当时不少在淘宝订购《战神 超凡》的玩家都被砍单了。不过不用担心，玩家依然可以在淘宝等商家那里买到 SCE 的港版游戏，只不过相比以前价格上会贵一些，好在还是可以接受的程度。目前这项政策仅针对 SCE 自家的游戏，第三方游戏则基本不会受影响。

Q 本人之前没购买过 PSN 上的下载游戏，不过最近很想下载玩一款新的 PSN 游戏叫《墨西哥英雄》，这款游戏 PS3 和 PSV 都有，好像很有趣。不过我下载的时候发现一个问题，游戏一共有两个下载内容，一个 327MB 的，还有一个上面写着体验版却有 527MB，这是什么情况？为什么体验版比正式版还大？求解。（BUZGA007）

A 卖场上 327MB 那个是游戏的 PSV 版，PS3 版需要下载那个 527MB 的内容。虽然上面写着体验版，但是玩家下载的内容是“上锁”的完全版，如果要体验游戏的全部内容则需要通过购买来下载一个几 k 的解锁文件即可。

Q 我是港片爱好者，我最近在打《无间龙头》，游戏很棒，很过瘾。听说最近游戏推出本作的最新 DLC——The Year of snake，于是下载来玩，但我在游戏中解锁奖杯条件后无法显示，到底是什么原因呢？还有之前的那个 DLC——Pays Homage to Classic Kung Fu 为什么没有加任何一个奖杯呢？（广告狂人）

A 目前的反馈来看，《无间龙头》最新的 DLC 的确存在 BUG 奖杯，好多人遇到了和你一样的情况。不过这个情况只是针对亚版和美版的游戏，欧版不受影响。不过玩家拿到这期专辑后，PS3 版已经发布了最新的补丁，解除了这个奖杯 BUG，玩家赶快去下载补丁修复吧。至于之前的 DLC 没加成就的原因，制作组负责人则在 Twitter 中声明是——忘了……并向大家道歉，实在是一次相当乌龙的事件。



Q 在玩《如龙 5》时遇到了大问题，那个该死的柏青哥死都过不去。按照 PS3 专辑攻略上的要求去玩了 63 号的阿拉丁，使用上来必出大当的硬币，但经常就断了，很郁闷。专辑上虽然说明白了方法，不过规则还是有点一头雾水，能不能帮忙讲解一下？（神武仁）

A 柏青哥确实白金之路最大的阻碍之一，对运气要求是最高的，首先机器仍然是 63 号阿拉。在使用必出大当的硬币后开始播放动画 + 歌曲，在这个过程中将柏青哥的力度调到 2/3（大概垂直过一点的位置），之后等待阿拉丁 chance，进入 chance 后会有阿拉丁乘飞毯飞奔的过程，在这个过程中玩家将力度调整到 4/5 的位置，使球落入中间下面那个旋转城堡的三角区域里，这个过程是最考验运气的，如果球恰巧落入三角区域，那么恭喜你，又可以来一次大当加分数。之后运气好的话可以反复出阿拉丁 chance，反复进入大当，很快就能拿到需要的分数。如果阿拉丁 chance 中没有把握成功，那就只能重来了，凭空出大当的几率低于百分之零点一。此外玩家之间流传着一个方法，说刷出幸运短信后中大当的几率比较高，小编觉得变化不大，不过你可以试试。

Q《马克思佩恩 3》最新的 DLC——Painful Memories 我刚下完，值得肯定的是这次追加了挑战模式，不过挑战模式的出现方法是什么？挑战模式中为什么我总是无缘无故就任务失败了？（qiaoyingjie）

A 玩家首先需要将故事模式通关才会出现挑战模式。在挑战模式中，玩家必须完成每关每个部分中的必要条件才能顺利通过。而每关挑战的要求也不相同，不过其实大致上就这么几种，比如“do not use cover（不使用掩体）”，“no headshots（禁止爆头）”，“fire only 10 rounds（只能开 10 枪）”，“no pills（禁止使用止痛药）”等。

Q 小编你好，我最近在玩《潜龙谍影崛起 复仇》，因为我订阅的当期杂志还没有到，攻略还没到手，所以就自己乱打的。现在已经打过重创雷电的那个 BOSS SAM 了。

我有几个疑问想问问小编，希望小编能在百忙中给予解答。

我很喜欢忍杀，所以只要不是必须战斗的场景，一般我都是用忍杀，游戏鼓励忍杀吗？好像忍杀后没有评价，每过一关的评价总结都有几个栏没有评价是“—”，是我忍杀的原因吗？还有每关都有一些黑箱子我打不开，要如何才能打开这些箱子？（李小妹）

A 首先游戏并不推荐忍杀，因为忍杀敌人后是不会触发个别战点的战斗，影响过关的总评。其次关于你说的黑色箱子，只要进入斩击模式就能切开特殊的道具箱，就算没有能量槽也可以进入镜头不拖慢的斩击模式来切开。

Q PS3 版《杀手 赦免》，更新了 1.02 官方补丁以后，进游戏不能登陆 PSN，一旦联网，就不能退到 PS3 主菜单，而且一旦自动储存，就永远在储存中。只能强行重启，而且重启的话存档就毁了，无法再使用。我看了一些国外的网站，老外也是有这个问题。请问各位编辑，这个问题改怎么解决？贵刊有什么消息吗？（路西）

A 如果还没有更新的话最好的方法就是先不要更新补丁，如果已经更新了就把补丁删掉，先离线正常打单机部分，单机部分都完成以后先备份存档，再试试能不能进联机模式。这个问题编辑也有所耳闻，如果真的是普遍存在的话，只能等待官方再出新补丁修正，特别是怕出问题的玩家，这个过程中最好不要乱操作，只能等。

Q 我是一个轻度玩家，平时开酒楼没时间玩游戏，也就不追求白金奖杯这项耗时的功夫了。不过最近的新《古墓丽影》实在深得我心，于是下定决心一定要把游戏白金掉。不过在过程中遇到不少问题，首先全部奖杯中，有一个需要购买所有武器和角色的奖杯，不过所有角色中那个将军是不是真的需要三转才能解锁啊？我看到有人解了，这也要求太高了吧？其次游戏要达到 60 级实在有难度，加上 PSN 的网络不是特别好，有没有什么方法可以快速升满级的？还有购买所有角色需要多少钱？如何快速获得？问题有点多，谢谢了。（温州大老板）

A 游戏原本将军需要三转才能购买，后来有玩家发现利用 BUG 购买将军的方法，不过当你买到这期专辑的时候，官方已经放出了最新的补丁，使用该补丁后，所有角色获得条件中这个需要 3 转才能解锁的将军会被排除在外。也就是说，玩家即使不使用秘籍购买将军也可以获得这个奖杯了。

至于快速升级的方法则推荐三名玩家互相配合，可以在私人模式中进行，在救援模式中，建议选择最小的那张地图——地下深处，开始前先把时间调到 20 分钟（PSN 容易掉线，可能之前的努力就白费了，可以选择短时间来避免出现这种情况），以及增加经验的技能——熟练杀手。要刷级的玩家选择索拉瑞方，另外两名玩家选择生还者，其中一个生还者玩家拿起医药箱往目的地附近走（圆形圈区域，有帐篷标志），不要把医药箱扔进圈内，与另一位生还者玩家站在一起，而扮演索拉瑞的玩家则站在圈内对拿着医药箱的玩家爆头，对方倒下后旁边的队友选择救援，之后倒下的玩家再拿起包裹来继续被爆头，爆头加上奖励大概可以拿 1000 左右的经验值，反复这么刷的话 20 分钟能拿 17~20 万左右的经验。两个多小时就能升到 60 级。至于刷钱的方法则是需要在这张地图中反复刷残料，解锁全部角色以及武器需要 21 万左右的残料，玩家可以 1 人在私人房间刷，开始前记得装备增加残料获取量的“进阶劫掠”，这张地图一共 5 个点出燃料，玩家熟悉位置后可以绕圈拿，拿完一轮后多半就会刷新了，这样反复跑圈拿完残料的话 20 分钟可以拿 25000 点左右的残料。

蓝光最新出碟推荐

2013年2月~2013年4月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 一刀

迫降航班

Flight

IMDB评分 6.1

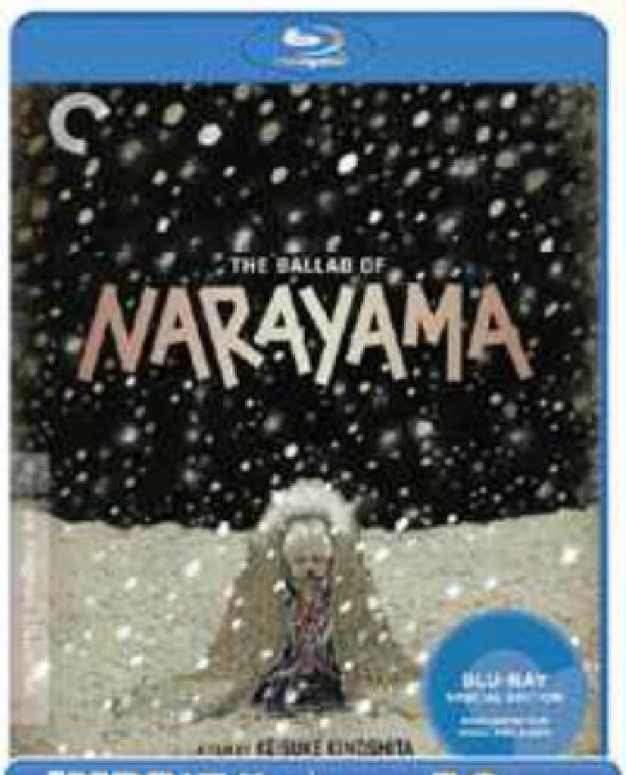
BD发行日期	2013年2月5日			版本	A区
年份	2012年	类型	惊悚/灾难	容量	50GB×1

丹泽尔·华盛顿在本片中扮演一位在空难中靠“上帝开飞机”的技巧，挽救乘客生命的热血飞行员，但本片并不是一部传统意义上的空难片，因为贴着“拯救”、“英雄主义”、“伟大”标签的这一壮举结束之后，飞行员却面领了严重的渎职犯罪指控。这也不是一部法庭上唇枪舌剑，最后靠严密的逻辑和充分的证据让蒙冤之人洗脱罪名的律政电影，因为从电影的第一个镜头开始，主角都不属于一个真正意义上的英雄……

近年来的华盛顿非常热衷于接一些涉及宗教题材的电影，与两年前的《艾利之书》相比，“上帝”、“圣经”等要素仅仅是作为暗线出现，说教的意味也并不明显。将矛盾的重点放在并没有造成重大伤亡的事故的善后工作中去，矛盾对立的程度反而更加激烈。毕竟乘客们上飞机前拿的是登机牌，而不是过山车的游乐卷，必须有人用巨额资金来进行赔偿。保险公司会将责任推卸给航空公司的不作为，航空公司会将球踢给“质量不过关”的飞机公司，最后矛头全部会指向飞行员的“主观能动性”，而欧美社会并不仅仅负责组织联谊活动的工会组织，不可能放任资本家们对基层劳动者利益的肆意侵犯。诸多势力各怀鬼胎，每一个身上又都不干净。这种情况下关于各方责任的调查，是很难做到不偏不倚。也正是因为这样的原因，这个乱局的解决已经不能只寄望于法律的公正，还有人心的良知——也就是道德和宗教这块的内容了。正是因为这个原因，故事的结尾对于法制落后、道德泯灭地区的观众来说，的确是有些匪夷所思。

楢山节考

The Ballad of Narayama



IMDB评分 7.2

BD发行日期	2013年2月5日			版本	A区
年份	1983年	类型	惊悚/伦理	容量	50GB×1

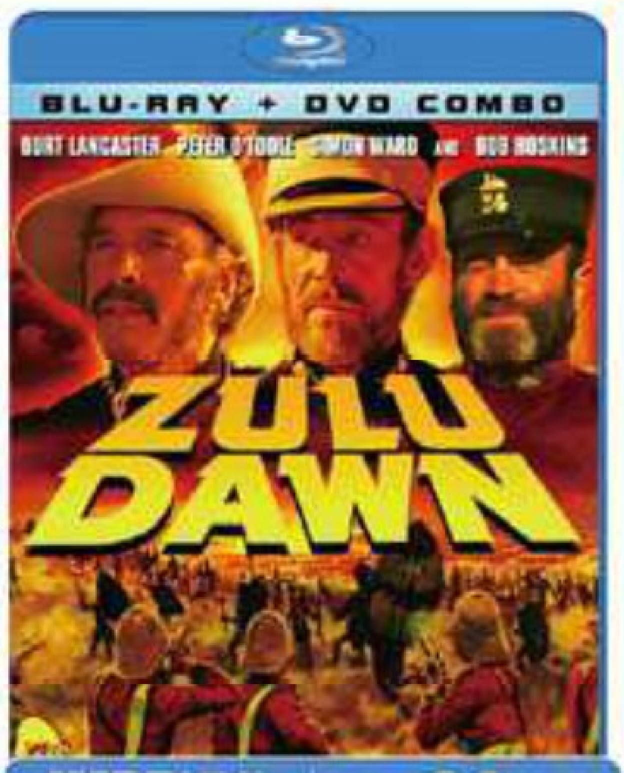
贫穷是人类一切罪恶的根源，也是最能够将人的动物欲全部激发出来的生存状态，所以“老而不死，是为贼”在很长的历史时间里成为了人类的某种“普世价值”。《楢山节考》所讲述的故事，就发生在这样一个只要家中有老人活到了70岁，就要丢入深山之后任其自生自灭的村落之中。作为一部翻拍作品，今村昌平刻意地模糊了电影的时代和地域特征，我们所看到的就是一个近乎原始社会的封闭空间内，人类为了种群的繁衍生息而不得不做着各种满足动物欲（生存与交配）的取舍，毫无尊严、道德和人性可言。

然而因为没有口粮而将自家刚刚出生的婴儿掐死，再埋入自家土豆地里当肥料这种行为，在如此环境下也是无可指责的，因为屏幕中的这群人实际上只是一群拥有智商的蛆虫，他们所做的一切都是为了活下去。但是与日本伦理片所常见的“变态化”风格不同的是，肮脏不堪的画面与猪狗不如的生活方式中却涌动着文艺式的思考：身为高等动物的我们，所追求的一切都是为了生存，为了交配，迎接死亡，其他任何东西都是对这三者的扩充和丰富。

蓝光最新出碟推荐（2013年2月至2013年4月，按发售时间排列）

天摇地摆震山河

Zulu Dawn



IMDB评分 6.8

BD发行日期	2013年2月12日	版本	A区		
年份	1979年	类型	历史/战争	容量	50GB×1

原名《祖鲁黎明》的这部影片，讲述的是发生在1879年1月22日－1月23日的伊散德尔瓦纳战役，这也是是祖鲁战争先期战争中极为重要的交锋。1700名英国入侵军携带着大批辎重和先进火器进攻祖鲁人的大本营Ulundi，红衣军的指挥官们期待在平原地带展开阵型，用最为擅长的线性排射战术和大炮将原始部落的战士们像割韭菜般的收拾掉。怎奈黑蜀黍组成的大军们拒绝这种不公平的较量，他们以丛林为掩护实施“敲牛皮糖”。虽然英军进军速度极快，但却根本找不到土著人的主力位置，人员的损失每时每刻都在发生。为了避免自己的补给线在拉长之后被切断，Chelmsford勋爵做出了一个相当于给麾下1700人的队伍宣判集体死刑的决定——在Isandhlwan山就地露营，随行的布尔人士兵关于将辎重车辆安置在营地周围充当掩护物的建议被没有被采纳，当入夜之后，与夜幕融为一体的3000名祖鲁勇士，将不会给心高气傲的英国人以任何的机会。

本片场面宏大，制作精良，视角中立，但当年票房却一塌糊涂，问题大概也是出在它的“视角中立”上。英国观众可以非常欣赏同时期的《拿破仑》中对敌人的歌颂，可以接受片中的英国士兵高呼“我们从未相遇，为什么要在一起厮杀”的反战宣言，但却不能接受本片所表现的英军被黑人土著战士打得落花流水的惨状。影片忠实还原了12支步兵连在遇袭后步、骑、炮一团混战、战术协同能力全无、弹药补给近乎龟速的真实情况，对于英军严刑拷打祖鲁战士套取情报的史实也有写实化的描写。今天的欧美制片人，大概真是是无法做到如此客观的了。

开膛街 第一季

Ripper Street

IMDB评分 6.4

BD发行日期	2013年2月12日	版本	A区		
年份	2012年	类型	惊悚/犯罪	容量	50GB×4

极客题材的电视剧近年来相当火爆，以《边缘危机》（Fringe）为代表，我们可以看到它们拥有着相当严重的模式化，比如主角一定是一个全知全能，举止怪异的科学狂人，每集故事的开头必然是一宗残忍的凶杀案，在调查陷入僵局的时候，总是一个科学实验寻找到了重要线索，在严谨的分析和慎密的推理之后，恶人在最后关头一定会被绳之以法。

开膛手杰克这个真实的故事发生在《福尔摩斯》所描述的时代，但BBC并没有再度使用《神探夏洛克》那种现代化的包装模式，而是用极客路线，还原了“开膛街”这个具有代表性的19世纪英国下层民众居住点。19世纪末的白教堂地区，是伦敦最黑暗、最肮脏的，同时也是严重犯罪出现频率最高的地区。街道肮脏阴暗，妓女、乞丐、黑社会比比皆是，隔三差五就要冒出被肢解的尸体以及各种重口味的凶案。福尔摩斯住在中产阶级云集的贝克街，接受的是来自达官贵人们的委托，他解决问题的方式自然史优雅而睿智的，最多就是思维短路的时候尝点“福寿膏”罢了。而在《开膛街》腐臭而黑暗的世界中，瑞德探长和杰克逊法医官自然是无法用属于艺术家的洒脱来从尸块、内脏零碎中找出真凶的。

尽管剧集依然遵从着极客断案剧的发展规律，但本剧在破案过程上还是有着很大的看点，重现犯罪现场所使用到的都是“高科技”，但它们又与《边缘危机》动不动就往量子力学、黑洞之类的东西上靠的作风不同的是，《开膛街》涉及到的医学、生物学、药学、化学等等在当时属于尖端学科的知识，对于今天的观众而言很多都是常识。因此在跟着几位主角完成拍案惊奇之后，一股智商高于古人的优越感，也会在我们心中油然而生。

海豚传奇

Dolphin Tale

IMDB评分 6.0

BD发行日期	2013年2月12日	版本	A区		
年份	2011年	类型	励志/家庭	容量	50GB×1

一只在海边挣扎的海豚被人发现，尽管在动物保护主义者的抢救下保住了生命，但它的“舵”（尾鳍）被捕鱼工具切成了碎片，已经丧失了游泳的可能，未来只能与同为“哺乳动物”的人类在陆地上开始生活。逆境中的人最需要的鼓励话语是“不要轻言放弃”，由于说这话的人过的都是顺顺当当的，站着说话不腰疼式的抚慰，恐怕对于真正需要帮助的人来说也不会有多么正面的效果。本片所传达出的正能量之所以能够如此真实，是因为为海豚温特抚平伤口的是一名断腿的退役老军医和两个单亲的家庭。当各种残缺被汇集到一起，人与海豚之间彼此依存的时候，展示出各种不放弃的拼搏精神也就拥有了具有现实意义的感染力。

顺便说一句，本片改编于真人真事，这只断尾海豚就是生活在美国东南部佛罗里达半岛的西岸、沿墨西哥湾的城市克利尔沃特，它是市里海洋馆里的明星动物，以自己活生生的传奇事例感动着慕名而来的游人。真实的感动无需艺术化的创作，仅仅这只在“人工尾翼”的和不离不弃精神帮助下施展精湛泳技的美丽海洋生物，就足以让我们心潮澎湃。

007大破天幕危机

Skyfall

IMDB评分 7.4

BD发行日期	2013年2月12日	版本	A区		
年份	2012年	类型	惊悚/游戏	容量	50GB×1

自从走“低调大师”路线的杰森·伯恩（电影）横空出世以来，“装逼从不被人劈”的007就面临着巨大的挑战，因此以《皇家赌场》为起点，米高梅就想借助于克雷格的硬汉形象，来诠释一个有血有肉，更有可信度的超级间谍形象。于是007电影也有了世界各地的航拍美景，有了动辄长达十几分钟的街头追击动作戏，主角有了一敌百，飞檐走壁的身手，电影在卖力地向伯恩的粉丝们展示自己也具有“快”、“准”、“狠”的特性。然而对于007迷来说，如此这般陌生的詹姆斯·邦德已经宣告了这一角色的死亡，对于伯恩迷来说，这种“鼻子上插根葱装象”的举动也注定只能成为用来激发自身优越性的反面案例。

尽管本片依然在沿袭“赌场”和“量子”两部前作的风格，剧本也依然没有原著作者伊恩·兰开斯特的小说支持，但却给人一种耳目一新的感觉。从气质上说，《Skyfall》讲究的是回归传统，以人为本，这次50周年的纪念之作走的是怀旧路线，家仇国恨稍放一边，要的就是带领观众一步跨回“黄金眼”时代正反势力之间人与人的交锋。从风格上来说，门德斯这位走文艺路线的导演将这部商业片处理成了娱乐中夹带着清新，怀旧中流露着潮味。罗杰·迪金斯的摄影为我们带来了007电影史上最有格调的画面，各种暗夜阴影、光怪陆离，上海的那场犹如皮影戏的剪影打斗，无疑是献给中国观众的最大惊喜。

蓝光最新出碟推荐（2013年2月至2013年4月，按发售时间排列）

寂静岭2

Silent Hill: Revelation

IMDB评分 5.3

BD发行日期 2013年2月12日 | 版本 A区

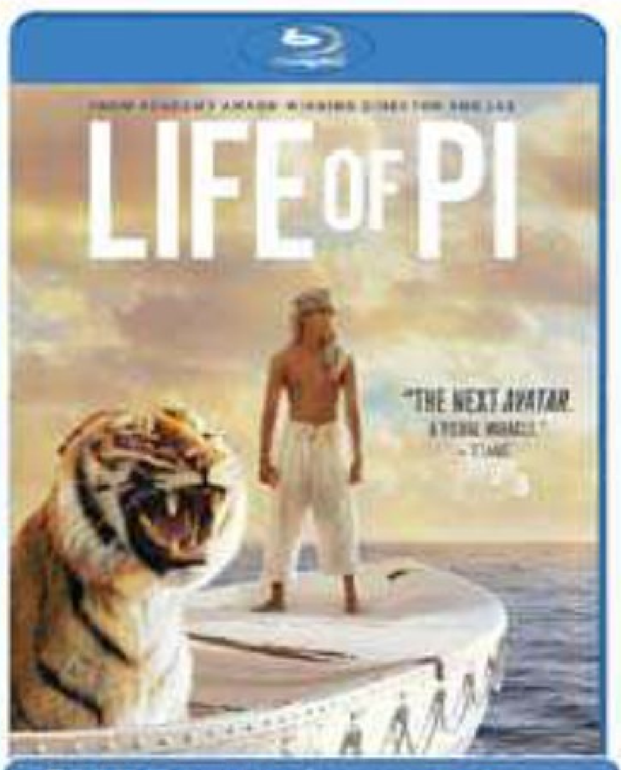
年份 2012 | 类型 惊悚/游戏 | 容量 50GB×1

“Don’t go to Silent Hill”，《寂静岭》系列的玩家们对这句台词应该是非常熟悉了，几乎每位主角都受到过这样的告诫，它也可以作为给同名电影续集的观众们的“善意提醒”——千万不要进影院去看！不过身为游戏的重度爱好者，对着这种大杂烩式的无脑片吐槽的权力还是要保留的，因此不妨收一张蓝光，然后对着 HDTV 的大屏幕好好喷一喷。

06 年由克里斯多弗·甘斯执导的第一部尽管算不上多么精彩，但至少算得上是诚意之作，而且它在“如何在电影观众和游戏玩家之间寻找到平衡点”这个老问题的解决上，做出了有益的尝试。从本片的场景风格来看，想利用第一部进行口碑营销的意味非常明显，演员基本上都在（只是专演恐怖萝莉的祖蒂·弗兰已经长大了，也就只能用一个看不清长什么样的鬼娃来代替之了），表里世界切换时的防空警报、寂静岭中厚厚的火山灰等等经典视觉元素依然保留了下来，但制作班底早已经换了人马，影片沦为一部“寂静岭”题材的欢乐 Cosplay 也就不足为奇了。

少年Pi的奇幻漂流

Life of Pi



IMDB评分 8.2

BD发行日期 2013年2月12日 | 版本 A区

年份 2012年 | 类型 奇幻/冒险 | 容量 50GB×1

这是一部关于“记忆”和“相信”的奇幻冒险电影，这部《我和老虎的海上漂流记》也被解读出了一个骇人的真相，你究竟愿意认可哪一个才是少年 Pi 的真相？深邃阔海，浩缈星空，犹如得道升仙的李安将原著小说的神髓表现得如此完美。影片做到的不仅仅是还原小说，而且还加入了李安这个华人导演对欧美人宗教观的理解：原著是让人宁愿相信有上帝，实际上李安的答案是这个世界上根本就没有上帝，只有残酷，然而这一真相往往只有保险公司的理赔员才会相信。

身为一名华人导演，李安的成功不是偶然，却很容易被一帮同文同种且同行的人们羡慕嫉妒恨，并且一厢情愿的认为他的成功可以复制，于是就有了诸多简单粗暴的山寨之物。殊不知奥斯卡最认可的就是李安电影所体现出的中国文化的温情和儒雅，连绿巨人这样的角色他都找爱德华·诺顿来演，这让人自然联想到他在发表获奖感言时与那些“鬼畜”们截然不同的深情款款和风度翩翩，这种自信与矜持，正是中国文化所赋予的一种大智慧。忘了自己的根与本，大概也只能不断的出现“少年Plg”的奇葩。

为父寻仇

This Must Be the Place

IMDB评分 6.2

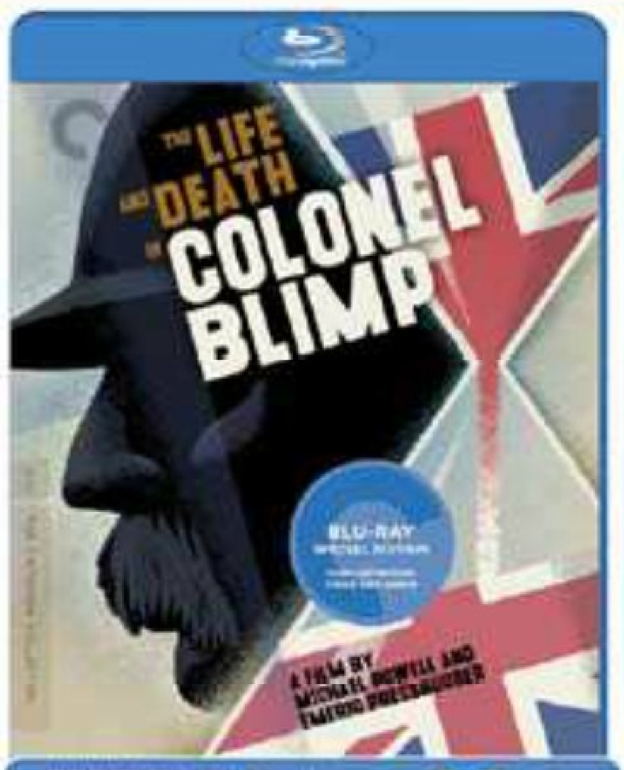
BD发行日期 2013年2月12日 | 版本 A区

年份 2011年 | 类型 惊悚/犯罪 | 容量 50GB×1

老年摇滚巨星夏安即便在退休之后，依然走到哪里都能享受万众瞩目、众星捧月般的待遇，新锐的摇滚歌手也争相请他担任新唱片的制作人——哪怕是挂了名字也好。然而在这一切表象的背后，夏安的生活状态却好似他家那个空空如也的大游泳池，除了空虚寂寞以外，他的一生都花在了如何创作摇滚和个人享乐上，从来都没有过额外的生活目标。直到在参加过犹太父亲的葬礼之后，他第一次得知了集中营的存在，也知道了当年折磨过父亲的纳粹看守依然健在。夏安接下来所上演的为父寻仇，也是他重新思考与父亲的关系，重新完成自己成年礼的过程。西恩·潘在本片中堪称“妖艳美丽”的造型绝对惊艳，颇有几分强尼·德普“剪刀手”的风范，极具颠覆性。

百战将军

The Life and Death of Colonel Blimp



IMDB评分 6.7

BD发行日期 2013年2月19日 | 版本 A区

年份 1943年 | 类型 历史/战争 | 容量 50GB×1

本片介绍了怀恩·肯迪将军坎坷但荣耀的一生，即使在残酷的战争中他也从没放弃过尊严和绅士风度，除了爱情以外，支撑全片的还有一个对立阵营中的德国将军，堪称是浓缩了传奇、友谊、浪漫和爱情的战争题材电影。对于这个“以腐为美”时代的观众来说，两位男主角之间从 20 世纪初到一战再到二战的这段基情燃烧的岁月颇为精彩。有什么办法能够让两个各为其主，见面之后所能做的事情只能是拼尽全力干掉对方的男人，成为一辈子的莫逆之交？其实很简单，就是在战场上真刀实剑地打一架！“不打不相识”这句老话就是放之世界皆准的真理。

需要特别指出的是，本片拍摄于二战烽火熊熊燃烧的 1942 年，在过去的两年里，主张绥靖的张伯伦被赶走，英伦大地在对德宣战之后饱受德国空军的轰炸之苦，无数英国人在欧陆和北非战场失去了儿子、丈夫和兄弟，而本片的主旨居然是讴歌英德两位将领的友谊，而且英国当局居然能够允许这样的电影在成天播放战场新闻片的剧院中公映！与其说这是剧本的激进，不如说是它通过这个故事解析了历史发展的必然规律：军人只是政治家的棋子，政治家最终会因为利益而选择妥协，作为矛盾斗争实施者的军人，最终也会一笑泯恩仇，成为彼此的座上宾。既然如此，为何不早一点让这天到来。今天回顾这部影片，我们会更加折服于英德两个民族之间的优雅和自内而外的老式风范。在战争已经不需要面对面搏杀，按按电钮就能于千里之外将敌人抹去，就连成天想搞搞震骗吃骗喝的“青年大将”也叫嚣着丢“鹅子蛋”的时代，恐怕是不会再有片中所演绎的这一传世经典的出现了。

猎杀本·拉登

Zero Dark Thirty

IMDB评分 7.8

BD发行日期 2013年2月19日 | 版本 A区

年份 2013年 | 类型 战争/纪实 | 容量 50GB×1

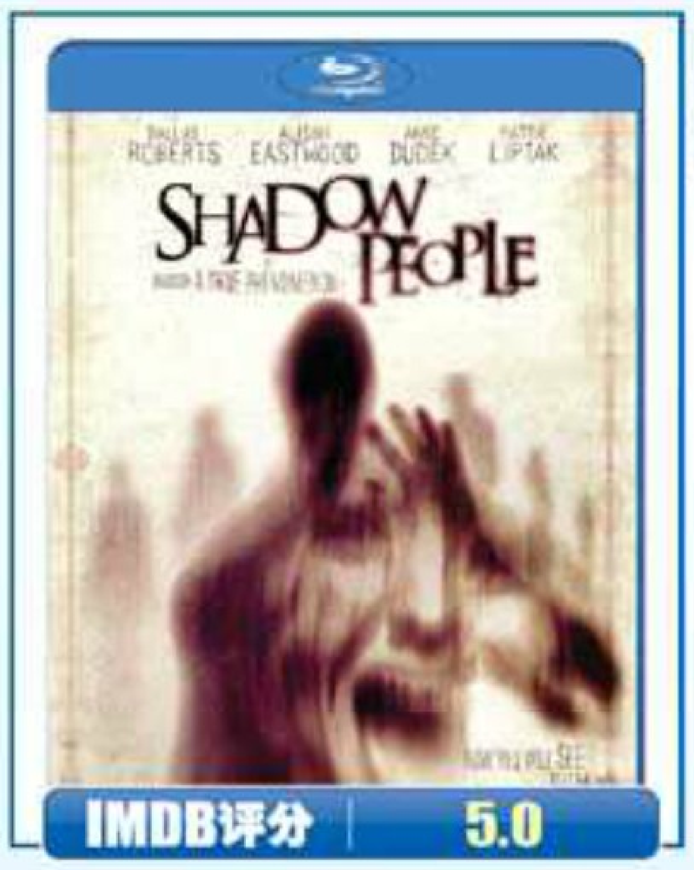
在 82 届奥斯卡奖上成功地对前夫卡梅隆实施“拆蛋”之后，Kathryn Bigelow 迄今为止的所有电影，都与军事有关。这部以击杀本·拉登为原型改编的纪实电影，自然够得上是题材上政治正确，无论是官方还是美国公众都喜闻乐见。本片依然维持了《拆弹部队》的伪纪录片风范，女性视角通过一名“专业抓捕拉登十几年”的 CIA 女分析师 Maya 展示得更加细腻。从结构上说，本片相当于用纪录片的方式展示了一次反恐行动的全过程，从情报的获取和识别，基层和官僚之间因为对政治风险的不同考量而进行的激烈斗争，作战计划的制定，到特种部队最终的付诸实施。长达十年的漫长过程，正是通过 Maya 在反恐战争中心态变化的过程作为暗线进行串联的，这使得影片四分之三的篇幅都异常缓慢，虐囚、虐囚的实施者被折磨得精神错乱、白痴领导不作为、队友接连惨死等等画面，也足够虐心。

作为特战电影爱好者而言，最后二十分钟根据刺杀拉登行动官方描述版本改编的行动片段无疑是全片的最高潮，但与《勇者行动》（Act of Valor）这种 CoD-Style 的特战片不同的是，本片并没有山姆大叔高级马仔们那一往无前的英雄气概、“碉堡”的炫目装备的集中展示，即便敌人只有几个手持 AK 的家丁，自从队员登机的一刻开始，观众就体验到了紧张不安的气氛。整个作战过程也出现了军事题材射击游戏玩家们前所未见的细节，比如队员对于民宅中的可疑目标格杀勿论（并且打翻在地还要对着后脑壳子补上好几枪，再踏上一只脚），已经贴好“烧饼炸弹”的门，居然在一声“Fire in the hole”之后炸不开……这场战斗可以让《荣誉勋章》两部作品中所标榜的“写实性”看起来简直是弱爆了！

蓝光最新出碟推荐（2013年2月至2013年4月，按发售时间排列）

影子人

Shadow People



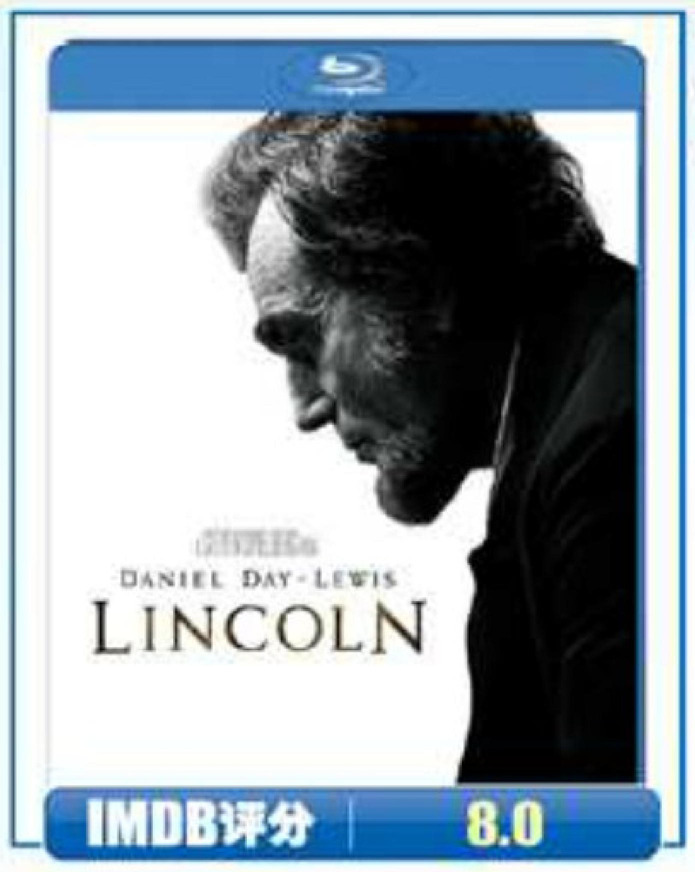
BD发行日期	2013年2月19日	版本	A区
年份	2013年	类型	家庭/犯罪
容量	50GB×1		

世界各地的民间传说和宗教，都有关于“影子人”的传说，其核心概念是处于平行地下世界与现实世界有可能会裂开一个小口子，来自黑暗空间的怪物以影子的形态危害人间，“影怪”在作乱时会将自己伪装成受害人的影子，然后趁其不备实施致命的袭击。上世纪 70 年代，美国的 Coast to Coast 调频电台的深夜节目中出现了许多 Shadow People 的异灵故事，从此催生出了一种亚文化。之后也出现了上千起关于“影子人”的报告，但其中的绝大多数是由于睡眠瘫痪（也就是俗称的“鬼压床”），以及拿吸食毒品后出现的幻觉往鬼故事靠的产物。同名电影宣称的改编自真实故事也不是瞎说，因为受害者在报案过程中真的遭遇了一宗凶杀案，案件至今依然没有确切的真相。

本片谈不上有什么“质量”可言，因为它属于进不了影院，直接出蓝光的货色，连维基词条都没有人去建。但它依然能够给你以心有余悸的感觉——这恰恰是时下《林中小屋》所讽刺的那些以飙血浆代替飙肾上腺激素的“恐怖片”所缺乏的东西。一幕幕每天都要面对的生活化场景也许在观影的时候无感，但回归真实生活的时候，你生怕自己在墙壁上的投影会突然与自己出现“步调不一致”的情况。

林肯

Lincoln



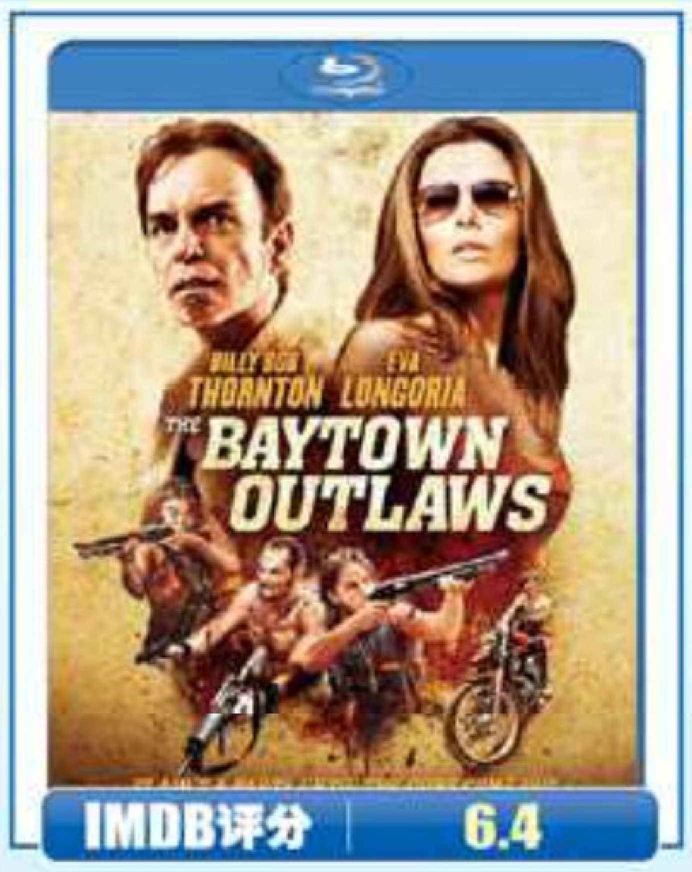
BD发行日期	2013年3月26日	版本	A区
年份	2012年	类型	传记/战争
容量	50GB×1		

对于包括美国公众在内的世界人民，对阿伯拉罕·林肯的认识都存在两极化的倾向，绝大多数人认为林肯是废除黑奴制度，维护美国统一的不朽英雄，无论是道德还是人格层面都堪称完美（这也是美国历史教科书两百多年以来一直在灌输的概念）。也有人认为他是一个“好话说尽，坏事做绝”的恶魔——当然持有这种想法的主要是当年在美国内战中被弄得家破人亡的南方庄园主，以及那些至今依然将邦联旗挂在家门口的后裔们，属于“不明真相的一小撮人”。总之对于主流认知而言，林肯是一个神话般的人物，这使得他的影视形象只能是以高大全的神人，或者是被娱乐化消费为魔幻动作片中手持落樱神斧的吸血鬼猎人。

好莱坞以观众为主体的创作方式，注定了绝大多数的商业片导演不能按照自己的思想来创作电影，只有斯大爷这般地位的大神，才有资格，有实力对林肯这一已经符号化的角色进行客观而又富有建设性的重新解构。与“重现南北战争宏大场面”、“史诗级战争场面”的观众预期截然不同的是，本片选取了林肯遇刺前的四个月，也就是第十三修正案的签署和南北战争结束的尾声作为影片的主体，让我们看到了这个心力交瘁，仿佛已经知道自己死期的大胡子瘦老头是如何维持着国家的统一，废除了奴隶制，为美国资本主义在接下来一个世纪的爆炸式发展发展铺平了道路。作为一部几乎看不到斯皮尔伯格最为擅长的煽情和伪文艺特性的电影，《林肯》对于从《ET 外星人》一路走来斯式商业片观众而言堪称是一部毫无看点的电影，因为万众期待的战争场面只是片尾的惊鸿一瞥，绝大多数时间都是一群老头在“开会”（这倒是和“见过大爷”有几分相像）。正是激烈的辩论，让我们看到了这段由胜利者（持有星条旗的北方）所书写的历史之外的真相：原来北方并非占据着道德制高点（因为根据《宪法》，南方是有权抱团脱离联邦的），原来真正要解放黑奴的是史蒂文斯，林肯到脑袋开花之前依然是一个白人至上的种族主义者，他废除奴隶更多是出于经济层面的考量（为社会化大生产扫清障碍），十三条修正案的通过，也是许多肮脏政治伎俩所促成的结果——“神”依然有着自己的历史局限性。然而即便包含了如此众多的就连美国普通观众也惊讶不已的黑历史，依然无损于林肯的光辉形象，相反让我们看到了一个更加立体，更加丰满的历史人物。这个乡村律师出生的平民总统一身致力于对平等的追求，对个人权利的维护以及对法律的敬仰，他的遗产也是将合众国各州人民紧紧团结在一起，避免分裂惨剧再度发生的核心价值，这就是本片着力推销的价值观。

贝城狂徒

The Baytown Outlaws



BD发行日期	2013年4月2日	版本	A区
年份	2012年	类型	动作/犯罪
容量	50GB×1		

《贝城狂徒》可以被称为一部 2B 升级后的暴力版《泰囧》，它的故事非常简单：三个持有“Honor Among Thieves”思想的歹徒在一次仗义之后的回家过程中，与三波带着不同目的的杀手团队不期而遇，结果自然就是胡搞一通，颇有上世纪七、八十年代公路片的风范。全片充满了“南方蜥”西部片和 B 片粗粝而粗鄙的风范，层出不穷的暴力场面都笼罩在了黄色（这里说的是颜色）的复古色调之中。各种长发纹身汉子、拉丁裔大妹子、爆改肌肉车、吐着西班牙语的拉丁裔黑帮（还有朱莉姐前夫出演的毒枭）……倘若是在软色情和暴力指数上进一步放开手脚，本片绝对会让人误认为罗德里格斯的作品。

最后约翰死了

John Dies at the End

BD发行日期	2013年4月2日	版本	A区
年份	2013年	类型	惊悚/喜剧
容量	50GB×1		

曾经让“整个人都斯巴达了”的“渣导”（Zack Snyder）两年前推出了一部暴力萝莉题材动作电影《美少女特工队》（Sucker Punch），故事无比黑暗（前提是观众能看懂本片“现实——情欲——幻想”组成的三层世界），整个“特工队”就是靠着自己的幻想在完全不同的世界观之间来回穿越。《最后约翰死了》明显剽窃了“特工队”的思路，不过本片比那名被关在疯人院中等待接受脑白质切除手术的无辜萝莉更加重口味的是，主角所有“穿越”，都不是简单的“脑补”，而是吸毒过量的后遗症，脑残“骚年”所遭遇的怪物也没有特工萝莉打的那些日本武士、机甲战士那样美型，总之造型极尽扭曲、阴暗和邪恶之能事。与它的山寨原型类似的是，如果对影片的结构体系没有必要的了解，则会觉得影片剧情凌乱，全是幻觉，让人看得一头雾水。不过《美少女特工队》只要有 ACG 的常识就很容易看懂，而“最后约翰挂了”则非要有过嗑药经验的人才能一下就给看明白……这个学习成本可算是有点高呀！

匪帮传奇

Gangster Squad

BD发行日期	2013年4月23日	版本	A区
年份	2013年	类型	惊悚/犯罪
容量	50GB×1		

同为讲述上世纪 40 年代洛杉矶“打黑”的传奇，同传世经典《洛城机密》相比，《匪帮传奇》的阵容一点也不落下风，光是高司令、西恩·潘和艾玛·斯通三位巨星的联袂出演就足以值回票价，还有“液态机器人”（罗伯特·帕特里克）的乱入。本片讲述的是为了对抗在洛杉矶黑白通吃，一手遮天的黑帮大佬 Mickey Cohen，LAPD 成立了一个奉行以暴易暴，以肉体消灭代替法律制裁的“专案组”。在走复古风范的基调之下，“洛城机密”17 年之后的这部同类题材作品体现出了电影工业的飞速发展，不仅服装还是场景都相当考究，卖肉、装萌、搞基、重口等等符合当代观众欣赏口味的元素也一应俱全。然而在外观的飞速进化以外，我们看到好莱坞商业电影在满足于技术视觉奇观堆砌之后，在叙事能力上的严重退化，不仅仅无法和“洛城”拼故事，甚至与 1987 年同类题材的《铁面无私》相比都有很大的差距。一个本来可以演绎得张力十足的犯罪史诗电影，就这样被弄成了几个小警察胡闹一通就把庞大犯罪集团连根拔起的过家家。老戏骨西恩·潘为我们带来了新世纪以来最有黑帮范的大佬，然而在这样一部通篇撒狗血，逻辑不够打斗凑的电影中，着实是有些浪费。

文 藤曦 编 九兵卫 美编 anubis

不老神机

PS3 再战十年新作展望

PS4 的到来，比我们想象的都早。

在 2013 年之前，我们根本不敢相信 PS4 会比 Xbox720 更早公布。从平井一夫到吉田修平，都曾在不同场合表示“次世代让微软先走”——原来这一切只是烟雾弹。索尼这么做的目的很明显，微软摆明了是要将 X720 的发布时机选在 6 月份的 E3 展，而且微软应该是猜想索尼也会在 E3 展上公开 PS4，而微软的发布会向来在索尼之前。没想到索尼为了率先引起人们的注意，突然宣布在 2 月份公开 PS4，让微软措手不及。这个时间点还可预防微软将 X720 的公布时间提前到 3 月份的游戏开发者大会。

无论如何，PS4 的时代即将飘然而至。而今距离索尼所说的 PS3 十年生命周期还有三年。PS4 的公布令人兴奋，但这是否意味着剩下 3 年时间 PS3 玩家将没有大作可玩？其实这一轮主机转型的特殊性决定了 PS3 将继续长期活跃，甚至可能会因为 PS4 的到来而享受到更多接近次世代品质的超大作。

[SCE]

SCE 的态度决定了 PS3 的寿命。

自从 PS3 发售以来，SCE 率先提出了“十年生命周期”的概念，向玩家大胆承诺：PS3 十年内不愁没游戏玩。这既是对 PS3 玩家的承诺，也是为了收回 PS3 巨额亏损的不得已之举。根据 SCE 这些年来的财报统计，PS3 发售后连续四年大幅亏损，仅 2006 财年一年的亏损额就超过 2200 亿日元。4 年的累计亏损超过了 5000 亿日元。虽说在主机初期阶段因硬件成本高，软件销量低，亏本可能在所难免，但 PS3 的亏损程度已经严重到几乎败光了 PS2 时代所积攒的利润。2006 到 2010 年间，SCE 成为索尼集团的亏损大户，但是作为 SCE 社长的平井一夫却官运亨通，一路被破格提拔，最终坐上了索尼集团 CEO 的位子。为何平井一夫能如此扶摇直上？因为 PS3 的亏损主要是久多良木健的错误决定造成的，平井一夫已经在尽力修补。2010 年之后，PS3 开始盈利，虽然每年只有两三百亿日元的利润，但是已经能够在一定程度上缓解索尼集团日益恶化的财务状况。而且随着 PS3 生产成本不断降低，以及主机累计装机量的提升，PS3 的软硬件收入会不断提高，来自 PSN 的收入也十分可观，PS3 正日益成为索尼集团的重要收入来源。

目前，索尼集团的处境仍未得到改善，只能通过卖总部大楼等固定资产变现的方式缓解资金压力。在这种现状下，注定索尼不会在 PS4 身上砸太多成本。PS3 亏掉了 5000 亿日元才开始进入盈利周期，索尼绝不会再花 5000 亿日元推动 PS4，未来两三年内，SCE 方面的盈利主力仍然是 PS3。接替 SCEI 社长职位的安德鲁·豪斯曾表示，增强盈利能力是目前 SCEI 的主要目标，这就意味着 SCE 不会采取传统的新主机商业模式，即疯狂烧钱，在最短时间内尽最大可能提高装机量。这将表现在两个方面，一个是硬件上不会是以价换量，像 PS3 一样每台亏损几百美元只为赚吆喝；其二是在软件上也将更注重收益性，不会是单纯为了提升主机销量。也就是说，在 PS4 达到足够的装机量，能够独立撑得起其独占大作的销量之前，SCE 将很有可能仿效第三方，即开发次世代游戏的同时兼顾本世代，PS4 的第一方游戏很可能将并非独占，而是会发售 PS3 移植版，以 PS3 版的销售收入弥补 PS4 游戏高昂的开发成本。

由于游戏开发成本的提高，目前第三方采取 PS3/X360 双平台的标准发行模式都有点难以维持高昂的成本。而 PS4 的游戏开发成本至少相当于 PS3 后期的大作成本，PS3 与 X360 合起来全球累计 1.5 亿台的装机量都对如今的大作成本有点力不从心，PS3 第一年最多几百万台的装机量又如何能支撑其独占大作？类似于《杀戮地带 暗影坠落》这种大作，如果在

初期就作为PS4独占游戏推出，无论卖得多好，都注定要亏本。用同样的人力物力开发PS3游戏，可能可以多赚上亿美元。这就是当年许多PSP独占大作移植PS3的原因，包括《战神 奥林匹斯之链》、《战神 斯巴达之魂》等。

SCE从2007年开始进行游戏工作室制度改革，将过去隶属于SCEE、SCEA、SCEJ的各个游戏工作室独立成立，再整合成SCE全球工作室，此后SCE的游戏开发部门有了更高的自主经营权，要更多地自负盈亏。此举的直接结果是SCE各大工作室在规划新项目时，更多地考虑到游戏的盈利性，而不是对主机销量的提升作用。所以SCE的日本工作室将更多精力放在日本比较吃得开的PSP上，而欧美工作室则不顾PSP的死活，一心只做PS3游戏。在PSV发售后，因为硬件销量低，SCE各工作室对于开发PSV游戏也是普遍不够积极。SCE的这种组织结构改革提升了第一方游戏的盈利性，但是也造成其弱势平台难以翻身。PS4在SCE乃至整个索尼集团来说，战略重要性是PSV不能企及的，因此不至于像PSV一样沦落到第一方工作室都不理不睬的地步，将会有一些由最高管理层推动的战略性大作项目。但是在现有的公司架构下，由吉田修平率领的SCE全球工作室需要考虑自身业绩压力，不会将游戏开发重点一下从PS3转移到PS4。所以在PS4公布后，吉田修平仍然向玩家保证，PS3将会有长达十年的生命周期。SCE的自身处境，以及本世代转型的特殊性，决定了未来很长时间内PS3将继续扮演SCE的主力角色。其实就已知情报而言，目前还有多个SCE第一方项目陆续上马，按照一款游戏两三年的开发周期，也预示着未来两三年内PS3上还会陆续有第一方大作可玩。

PS3的年销量已经连续两年超越X360，2012年还保持着超过千万台的销量，虽然已经步入下降阶段，但是还有极大的潜力可挖。目前PS3的主力机型售价仍然要300美元，而根据历史经验，主机售价降低到100美元之下才算走到了生命的尽头。PS3至少还有三轮大降价的空间，一年降50美元就能轻轻松松支撑到2016年。高级分析家Piers Harding-Rolls认为PS3到2016年可实现9400万台的累计销量。目前PS3与X360之间的差距只剩下一百多万台，PS3最终销量超越X360已经成为很多业内人士的共识。

由于在售价上还有很大的下调空间，游戏方面也会长期与PS4共享新作阵容，PS3将不会像过去的主机那样，在次世代主机发售后销量就呈断崖式下跌，而是将长期活跃。虽然这意味着PS4的销售速度将会放缓，但只要PS4与PS3的总销量达到一定规模，对SCE来说就不会有多大影响。这也是两年前SCE开始只发布"PS3+PS2"总销量而不是各主机具体销量的原因。

如果PS4游戏都有PS3版，PS3用户们似乎没有什么入手的必要。SCE当然也知道这一点，所以部分大作可能是PS4版先独占一段时间，后面才推出PS3版，心急的核心玩家们就会受诱惑而入手PS4。而且PS4的硬件架构与PC非常接近，游戏开发难度较低，今后开发团队会先以PS4版为基础进行制作，PS4版发售后才做PS3版。因为PS3的开发环境复杂得多，还要想尽办法降低游戏的内存消耗，移植PS3版需要不少人力与时间。为了加快新作上市速度，SCE的第一方游戏可能会以PS4版先卖，PS3版半年或一年后发售为主。

[最后的守护者]

上田文人、海道贤仁等TEAM ICO主力接连离职后，SCE全球工作室总裁吉田修平曾透露SCE Santa Monica工作室以及分布在世界各地的多个工作室正辅助TEAM ICO开发《最后的守护者》。但是最近Santa Monica方面又澄清说并未参与，这款延期已久的雾件越发令人如坠雾中。目前我们只知道上田文人依然在参与本项目，但游戏的推进速度还是很慢。吉田修平曾表示，本作之所以没有参展E3 2012，是因为碰到了难以克服的技术困难。在2012年8月，有媒体发现SCE注册的"最后的守护者"这个商标已经过期，因此怀疑SCE已经放弃本作。不过SCE很快出面确认本作仍在开发中，之后在德国科隆游戏展期间，SCE内部人士透露本作曾一度达到可试玩状态，但是紧接着就碰到了巨大的技术问题。此后吉田修平表示本作是能在2013年内发售还是一个未知数，为了不让玩家再度失望，没有十足把握之前，SCE不会再公布本作的发售时间。在PS4公布当月，业界盛传《最后的守护者》已经转到PS4上。可惜在PS4发布会上并未提及。随后不久，吉田修平说："我们正在等待合适的时机重新公布《最后的守护者》。"不过他并未指出对应的是哪个平台。根据一些知名媒体透露的消息，本作转移到PS4上才能将之前碰到的巨大技术难题解决。与之前公布的形态相比，《最后的守护者》再次公开时可能会是完全不同的面貌，而且因为其商标已过期，因此很可能会更名。无论如何，本作在2013年内发售的可能性极低。为了提高销量，PS3版应该还会有，不过会在PS4版之后发售。

[GT赛车6]

多年来，虽然SCE从未透露过《GT赛车6》的信息，但相关传闻从未间断。早在2010年，就有可靠消息称本作已经在开发中，当时还有传闻说该作可能会出PSV版。在今年2月下旬，SCEE高级副总裁Michael Denny在接受IGN采访时透露，《GT赛车6》将于2013年发售，对应平台是PS3。他似乎是在访谈中说漏了嘴，他说："看看将在今年发售PS3大作，有《末日余生》、《BEYOND》、《GT赛车6》……"

随后是在3月中旬，NowGamer网站发现有人在Facebook上发布了《GT赛车》新作到某车厂取样的照片，PolyPhony的工作人员正在将真车扫描到电脑里。而在这组照片中，出现了PS4的幻灯片。

2010年《GT赛车6》开始开发时，PS4的游戏开发工具包尚未发布，当时正在开发的肯定是PS3版。但是为了配合索尼的战略需要，中途转为PS4也不无可能。不过Michael Denny作为高级副总裁，应该不至于连这个都不知道，所以最有可能的是本作既有PS3版又有PS4版。《GT赛车》系列一向有着千万级的游戏销量，如果只有PS4版，其销量潜力将会大打折扣。自从在PS上发售以来，《GT赛车》系列在每代主机上都有两作，而PS3还只有一作。此外，《GT赛车》向来是SCE用来展示新主机性能的代表作，而PS4公布时，用来展示机能的却是Evolution工作室的新作，这也有可能是因为《GT赛车6》目前开发的是PS3版。

[未知海域 4]

顽皮狗工作室的总监 Justin Richmond 对《EDGE》杂志说："电影行业经常把几十年前的东西拿出来重新做，做这种事情需要非常谨慎，但是能对自己进行再造总是很诱人的。但是我们并不认为德雷克已经在本代主机上结束了，我们还没有把想做的做完，仍然存在我们想要克服的技术难题与目标，在游戏性方面还有的发挥。"看来《未知海域 4》还有登陆 PS3 的可能。在《未知海域 2》完成后，顽皮狗分成了两个团队，一个开始做《末日余生》，一个继续做《未知海域 3》，而在《未知海域 3》于 2011 年末完成后，续作也可能随之启动。按照 3 年开发周期推算，其发售时间应该是 2014 年，很可能是有 PS4 和 PS3 这两个版本。《未知海域》一代曾是最早展示 PS3 潜力的游戏，《未知海域 4》也会成为 PS4 的杀手锏，不过为了维持系列作 400 万套以上的销量实力，也需要有 PS3 版做补充。

《未知海域4》假想图

[EA]

虽然 EA 目前处境恶劣，早已被动视暴雪超越多年，而且每年都在亏损，但 EA 在欧美游戏业界仍然有着无与伦比的影响力，对于其他第三方来说，仍然是一座指引前进方向的灯塔。本财年，EA 的次世代游戏开发总预算为 8000 万美元。这个数字看起来不小，但是如今一款 3A 大作的开发成本动辄五六千万美元，8000 万美元也只能做一两个游戏。EA 表示，为了缓解次世代游戏的成本高涨，将会提高其体育游戏所占比例。因为体育游戏的开发成本不高，主要成本都在授权费上，而这部分并不会因为次世代而提高。虽然跨世代游戏现在才引起业界的广泛关注，但对 EA 来说从不陌生。实际上，体育游戏一直都是跨世代游戏的主力军，《FIFA》与《麦登 NFL》至今还有 PS2 版新作，我们不难想象 5 年后仍能在 PS3 上玩到 EA 最新的体育游戏。

EA 每年投入的游戏研发费用多达数十亿美元，8000 万美元只占其中很小的比例，可见目前仍然是以本世代主机为主。而 EA 的态度代表了欧美绝大多数第三方。刚离职不久的 EA 首席执行官 John Riccitiello 曾表示，EA 的一个大毛病是所拥有的游戏系列太多，其结果是大部分游戏都无法做成精品，也无法进行足够规模的商业宣传。基于此，目前 EA 正在精简其游戏品牌，二三线游戏系列将被逐步淘汰，未来将全力支持几个大作系列。在 EA 的体育游戏产品线之外，当前的几个重点系列有《质量效应》、《战地》、《龙之世纪》、《战地双雄》、《极品飞车》等。为了保证这些大作的销量，今后几年内 PS3 上会继续看到他们的身影。

目前 EA 的次世代高端大作正全线采用 DICE 工作室开发的霜寒 3 引擎开发，该系列引擎实际上一直是优先支持 PC，先以 PC 为基础进行开发，再同时移植到家用机上。PC 版与家用机版画面相比天差地别。只不过因为 PC 单机游戏市场惨淡，在销售时只能以家用机版为主。对于该引擎开发的游戏来说，成本不会因为次世代主机的到来而增加多少，PS4 的架构与 PC 相似，做 PS4 版与 PC 版差不多。今后 EA 的这些大作将重点用次世代版本展现画面，在宣传阶段全部使用次世代版本，而销量仍将是本世代版本为主力。《FIFA》、《极品飞车》等游戏目前都是 PS3 版销量占大头，这种每年都有、永不落空的游戏，PS3 至少还会再迎来三四个。

[战地 4]

作为 EA 首款使用霜寒 3 引擎开发的游戏，《战地 4》的表现将成为未来 EA 跨世代战略的重要参考。本作目前仅公布 PS3、X360 和 PC 版，不过基本可以确定会有 PS4 版。EA 应该会努力以成为 PS4 首发游戏为目标。本作初公布时 17 分钟的 PC 版预告片展现了次世代 FPS 的极度真实，但是从前作 PS3 版的表现来看，本作在 PS3 上的表现也不能报以太高的期待。不过 EA 的重点显然是 PS3 和 X360 版，较为可靠的消息指出其发售时间为 10 月份，应该是比 PS4 上市时间早一个月，最重要的是要赶在《COD》之前发售。但是也不排除索尼与 EA 合作，为提升其对 PS4 的带动作用而将本世代版本延后的可能。作为 EA 挑战《COD》的重点大作，《战地》系列今后在 PS3 上还会有续作，可以说只要 PS3 上还有《COD》，就一定也会有《战地》的存在。

[质量效应 4]

去年 BioWare 的两位创始人宣布退休的同时，也透露了《质量效应 4》正在开发中。在今年的游戏开发者大会期间，DICE 总经理 Aaryn Flynn 确认《质量效应 4》正使用霜寒 3 引擎进行开发，游戏效果"非常惊人"。此前 DICE 的 Patrick Bach 曾对媒体说："我们现在最大的问题是不想回过头去支持低规格的主机，所以霜寒新引擎目前不支持 Wii U，因为这要花很长的开发时间。"这番话让人担忧今后的霜寒 3 引擎相关游戏也没有 PS3 版本。但是使用霜寒 3 引擎的《战地 4》不仅有 PS3 版，还是优先制作的版本，可见所谓规格问题只不过是托词，真正的原因是 FPS 游戏在 Wii U 上卖得太惨，此前《使命召唤 黑色行动 2》这种超大作都只卖了十几万套，可能还不够捞回移植和营销成本。

《质量效应 4》是从 2012 年 10 月份才开始制作，制作人曾表示计划在 2014 年底或 2015 年中发售。以这个时间点来说，PS4 与 X720 版本肯定有，制作人 Casey Hudson 表示这将会是一个"全新感觉"的作品。游戏的具体对应平台目前尚未确定，主要取决于明后年的各主机销量状况。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

[龙之世纪 3]

2011 年 5 月，BioWare 创意总监 Alistair McNally 宣布《龙之世纪 3》正在开发中。此后一年多时间，该作没有任何消息公布。有传闻说本作之所以一再推迟，是因为 BioWare 在《星球大战 旧共和国》这个项目上碰到了大麻烦，而且《质量效应 3》也需

要添加许多内容，导致《龙之世纪 3》只能拖后。之后就有传闻说本作已经转移到次世代主机上，预定于 2014 年发售。不过与其说是平台转移，倒不如说是因为增加了次世代版本而导致延期。EA 不会将这个挑战《上古卷轴》系列的重点大作完全放在次世代平台上，忽略 PS3 庞大的用户基数。

根据目前 EA 与 BioWare 方面公布的消息，《龙之世纪 3》的游戏世界规模是一代的四五倍，故事背景围绕 Orlais 大陆女皇亲信军与贵族势力之间的战争。游戏将起用全新主角，不过之前的主角可能也会出现。本作在战斗系统上会更注重角色的备战、站位以及团队合作，更突出战略性，而不是重复枯燥的按键。受《上古卷轴 V》的成功所刺激，BioWare 将会把《龙之世纪 3》打造成一个更加开放的世界。本作放弃了 BioWare 自己的 Eclipse 引擎，使用 DICE 的霜寒系列引擎，BioWare 的 Neil Thompson 表示本作在预开发阶段场景已精美到"令人震惊"，而且画面风格与同类游戏很不一样。

[Respawn 工作室新作]

Infinity Ward 原班人马成立的 Respawn 工作室，目前正在开发一

款科幻题材的新作，与《战争机器》、《光环》等游戏竞争。但是因为受到动视暴雪方面的官司纠缠，该作久久无法面世。今年 3 月，该工作室联合创始人 Jason West 宣布离职。这款只公布了一张模糊图片的神秘新作究竟将命运如何？据传本作的发售时间可能是 2015 年。

[NBGI]

自从 NAMCO 与 BANDAI 合并，对于很多老玩家来说，南梦宫再也不是当年那个以尖端技术力屹立于业界之巅的南梦宫。《铁拳》技术地位的陨落令人唏嘘，如今 NBGI 已是一个技术平庸的厂商。但是依靠原 BANDAI 方面的品牌数量优势，以及商业模式上的紧跟潮流，NBGI 已经顺利超越 SE 和 KONAMI，成为日本游戏市场上占有率最高的发行商。从 2011 年开始，NBGI 在日本国内的游戏软件销售额甚至超过了任天堂，跻身日本游戏发行商之首。而在 NBGI 的游戏软件收入中，PS3 占最大份额。NBGI 每年卖 2000 多万套游戏，PS3 就占了 4 成，而且 PS3 游戏的销售利润也是最高的。这就决定了 PS3 在 NBGI 集团中的战略地位。

对于次世代主机，NBGI 并不着急。马场英雄明确表示目前没有开发次世代《传说》新作的计划。下一款传说新作仍将以 PS3 为主要平台。PS3 在日本发售至今，销量也没有突破 1000 万台，迄今绝大多数日系 PS3 游戏都没有发挥 PS3 的实际潜能。可想而知，性能再次进化的 PS4 在日本将会经历更漫长的普及过程。欧美第三方还可以通过跨世代的方式逐步过渡，而很多日厂可能干脆就不做次世代版本。毕竟，PS3 都还没搞定，去开发 PS4 游戏确实意义不大。在 PS3 上做 PS2 素质的游戏已经够寒碜了，还需要 PS4 么？

作为日本最大的游戏软件商，NBGI 对次世代主机的态度也代表了日本游戏业界的普遍态度。消极对待、静观其变是 NBGI 的策略。当然，作为日本的行业龙头，NBGI 对 PS4 肯定也会有所表示，但绝不会是大投资的游戏。最近原田胜弘在其推特上透露，《铁拳对街头霸王》正在顺利开发中，之所以没有公开，是因为"目前正考虑换平台"。于是大家纷纷推测《铁拳对街头霸王》将成为次世代游戏。格斗游戏的开发成本相对较低，就算是次世代主机，也不会增加多少成本。过去 NAMCO 总是将《铁拳》新作作为展现 PS 系新主机性能的游戏，《铁拳对街头霸王》转移到 PS4 上确实是大概率事件。不过以目前 NBGI 高度商业化的经营原则，就算该作出了 PS4 版，也会继续推出 PS3 版。另外一个可能会在 PS4 上推出的游戏是《灵魂能力 6》。《灵魂能力 5》的销量比前作减少了 100 万套，如果新作再出在 PS3 上，将会因为缺乏亮点而销量继续下跌。出在 PS4 上虽然装机量不高，但是会因为画面的进化而再度吸引玩家的注意，再辅以 PS3 版的销量，可能可以达到 NBGI 的期望值。

不管 NBGI 对次世代是消极对待还是主动出击，其 PS3 游戏阵容将继续保持强势。除了原 NAMCO 方面的传说等游戏系列外，原 BANDAI 方面的丰富游戏系列在 PS3 上也越发强大。《海贼无双》销量突破百万，续作首周即突破 50 万销量。如此佳绩将会带来动漫系大作在 PS3 上全面开花，《高达》、《火影忍者》、《龙珠》等至少还能在 PS3 上活跃三四年。

[山脊赛车]

NBGI 推出的高达题材免费网游在 PS3 上大获成功之后，《山脊赛车》也将以免费游戏的方式登陆 PS3。《山脊赛车 甩尾天国》将会采用道具收费制，预定于 2013 年内发售。NBGI 营销部副总裁 Calson Choi 说："免费游戏与数字游戏领域对 NBGI 来说是惊人的机会，将会扩大我们的用户群。"

采用这种免费网游的运营方式，意味着 NBGI 打算将其长期运营下去，运营时间越长，收益越高。这也说明 NBGI 对 PS3 的寿命看好，今后 NBGI 那些没落的游戏系列也会以这种方式复活。其实之前《偶像大师》的 DLC 收入已经超过零售利润，同类游戏在 PS3 上也会越来越多。

[黑暗之魂 2]

FromSoftware 开发的《黑暗之魂》系列已成为本世代主机上，日产作品在欧美最成功的典范，《恶魔之魂》与《黑暗之魂》销量都超过 200 万，《黑暗之魂 2》初公布就引起强烈关注。本作的游戏世界规模是一代的两倍，为了吸引新玩家，初期将会更容易上手，但是深入之后会发现难度一如既往的高。此外本作也将强化多人模式，将会有专门的多人游戏服务器。根据 NBGI 目前的数字化战略，本作发售后将会陆续推出各种 DLC 和收费内容，NBGI 将尽可能延长其生命力。

[铁拳对街霸]

Capcom 开发的《街霸对铁拳》并没有获得很好的销量，不仅没有获得两大系列的相乘效应，反而还远不如《街头霸王 IV》的销量。这使得 Capcom 十分失望，也影响到了 NBGI 开发《铁拳对街霸》的热情。迄今为止，本作总共只公布了几张角色建模图。将《街霸》的人物运用到《铁拳》的游戏系统中，比《铁拳》的人物乱入《街霸》更难，发波系角色们如果不发波，实在令人难以接受，如果发波，又完全搅乱了《铁拳》的游戏系统，原田胜弘也多次对外表露“不知如何处理发波问题”。如今惟一能够确定的是本作仍在开发中。

[传说]

去年发售的《无尽传说 2》，虽然在玩家中的评价并不高，但总算达到了近 50 万套的销量。《传说》系列在 PS3 上的表现要远远优于其他平台，所以 NBGI 以每年一款新作的高频率强力支持 PS3。不过《无尽传说 2》的销量与前作相比减少了三分之一，下一款新作几乎不可能是《无尽传说 3》。玩家需要崭新的刺激，《传说》新作在面貌上应该会有很大的变化。

[Project Versus J]

这款 PS3 独占大作的公布，标志着 NBGI 正式承认了 PS3 的主流地位。以往这种人气动漫大乱斗游戏总是选择最主流的平台，而这个集合了《海贼王》、《火影忍者》和《美食猎人》这三大人气王的乱斗大作，竟然没有选择 3DS，而是投身于 PS3/PSV，确实令人意外。这主要是因为《海贼无双》、《火影忍者终极忍者风暴》系列获得了超越 NBGI 期望值的巨大成功。PS3 在日本一直无法成为主流的关键原因是青少年玩家大多选择了任天堂的掌机，而这些少年动漫大作的不断注入，将为 PS3 在日本的后续发展输入巨大的动力。PS3 在日本延长生命周期，将主要依靠那些从未购入高清主机的青少年。

[Square Enix]

在截至 3 月 31 日的上个财年，Square Enix 亏损了大约 130 亿日元。这是一个什么概念？当年《最终幻想灵魂深处》惨败，Square 最惨之时的净亏损额也没有如此之高。因此和田洋一不得不引咎辞职。那么和田洋一究竟是不是罪魁祸首？其实也不尽然。

虽然核心玩家们一说到和田洋一就恨得牙痒痒，将其视为把 Square Enix 从业界领头羊变成毒瘤的罪恶根源，但是最近也有 SE 内部人士为他平反。一位 SE 的程序员说：“我从没见过像和田那样爱玩自家游戏的社长，他惟一的错误与弱点可能是他太爱太珍惜自己的开发者们，给了他们太多的信任。”正是因为太信赖自己的手下，没有进行足够的约束，才导致《最终幻想 XIV》、《最终幻想 XIII》等大作不断令人失望，而《最终幻想 Versus XIII》等大投资的游戏更是难以为继。这位内部人士指出，没有了和田洋一的庇佑之后，很多大项目都将被取消，很多开发者将会被辞退。

果然在松田洋佑继任之后，消息灵通人士普遍猜测 SE 将进一步削减主机游戏业务，加大手游和页游的开发力度。SE 向着“手游大厂”、“页游巨头”转变，并不是和田洋一在作怪，而是受业界的形势所迫。几年前，和田洋一曾表示将致力于打造 10 个《最终幻想》同等级的大作，其中 Eidos 被抱以厚望。外界也都将 Eidos 视为 SE 的救星，但事实是 Eidos 的几款大作业界评价都很高，而销量却远远没有达到内部预期。比如《无间风云》的目标销量是 200 到 250 万套，实际销量 175 万；《杀手 47 赦免》目标销量 450 到 500 万套，实际销量 360 万；《古墓丽影》目标销量 500 到 600 万套，实际销量 340 万套……这就是当今业界的现实，那些备受好评的游戏，因为开发成本太高，两三百万的销量都难以收回投资。核心玩家越来越挑剔，而且这个人群的数量在不断减少，为其开发游戏的风险越来越大。据和田洋一透露，SE 的手游与页游几乎没有亏损的，因为开发成本实在太低。这些现实因素决定了今后 SE 的家用机大作只会更少而不会更多。

在 PS4 发布会上，SE 宣布 PS4 的《最终幻想》新作正在开发中。这一点不需要怀疑，只不过其发售时间也许是四五年后。使其尽早上市的惟一办法是同时发售 PS3 版。PS3 在日本突破千万销量指日可待，这个基数意味着《最终幻想》新作日本本土销量恢复到 200 万以上具备了先决条件，不过其前提是这款新作能像 PS2 时代之前一样出色，而不是像《最终幻想 XIII》那样令人失望。另一种可能是 SE 投入巨资打造一个像《最终幻想 VII》一样的划时代巨作，重振《FF》的声威，再借其话题性，打造一系列手游、页游新作，提升整体经济效应。无论如何，SE 在 PS3 和 PS4 上的新作数量都不会太多。至于原 Eidos 方面，由于近期一连串大作销量不达标，今后的游戏数量也将减少。

[最终幻想 Versus XIII]

这是一个只有在各种雾件盘点和新作展望中才能见到的名字，公布至今已有 7 年，可连个试玩版都没有，在 PS3 的有生之年究竟还能否玩到？此前曾有可靠渠道的传闻说本作已经被取消，但是很快就被和田洋一否认。紧接着又有传闻说本作已经被改成了《最终幻想 XV》。正如 KOTAKU 网站的分析所述，就算《最终幻想 Versus XIII》被取消，按照 SE 的一贯作风，其中已经开发的内容绝不会被白白浪费，做到《最终幻想 XV》之中的可能性很大。《最终幻想 XIII》的名声太差，继续坚持“XIII”这个序号确实没有什么意义，还不如以“XV”之名创造一个新的开始。在 2 月份的 PS4 发布会上，SE 确认 PS4 的《最终幻想》正在开发中，以 SE 近年来的作风，本

来不会那么积极地制作次世代的《最终幻想》，合理的解释是用《最终幻想 Versus XIII》的已有内容制作 PS4 版，名字很可能已经改为《最终幻想 XV》。SE 确认本作使用的是其新一代 Luminous 引擎，而这是一款跨世代引擎，同时支持 PS3 和 PS4。SE 显然不可能在装机量太低的次世代主机上单独制作《最终幻想》，双平台同时发售的可能性较大。SE 可以利用 PS4 版做宣传，以“史上最华丽 JRPG”的崭新面貌让玩家恢复对《最终幻想》的信心，拯救这个正在陨落的王牌，但是销量仍是以 PS3 版为主。

[神偷 4]

虽然 Eidos 近来几款大作的销量都没有达到 SE 的预期，但卓越的业界口碑正帮助 SE 改善自身的形象。进入次世代之后，Eidos 蒙特利尔开发的《神偷 4》将成为 SE 证明其技术力的重点大作。虽然本作目前仅公布了次世代版本，但是在亚马逊网站的产品列表中，也标示了本作的 PS3 版。

《神偷》是当年可与《MGS》齐名的潜入式大作，此次潜心开发 4 年，目标是成为同类游戏的新基准。全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》对其进行了多达十几页的封面故事大型报道，游戏中采用了不少创新系统，“焦点”系统让玩家在开放的关卡中能迅速分辨前进路线，“指纹”系统让你知道哪些抽屉值得打开。你也可以偷人钱包，花钱强化装备。弓箭与爪钩是游戏中最重要的装备，还有干冰、烟雾箭等可用。目前本作的暂定发售时间是 2014 年。

[龙背上的骑兵 3]

3 月份公布的《龙背上的骑兵 3》是一个令人意外的 PS3 独占游戏。虽然在 PS2 时代的第一作很有话题性，但是续作销量不佳，没想到在 PS3 上还能看到最新作——在 PS3 上开发一款品牌影响力不大的续作，这对 SE 来说可是很罕见的事。作为一款动作 RPG，本作将通过两名主角两条主线展开剧情，操纵歌声的“歌姬”是本作的关键词。从目前公布的情况来看，本作的画面简陋，比起 PS2 版没有明显进步，只是一个小投资的游戏。

[王国之心 3]

曾与《最终幻想》和《勇者斗恶龙》并列为 SE 三大 RPG 之一的《王国之心》，迄今没有进入高清时代，惟一高清化的只是一个冷饭合集。关键原因还是成本问题，以及 PS3 的青少年玩家数量较少，而这才是《王国之心》系列的主力消费群体。不过 3 月份在日本发售的《王国之心》高清版销量相当不错，目前已达到 20 万套。而且该系列在欧美也颇具影响力，本作的全球销售潜力看好，《王国之心 2》的

高清版相信已经搬上议事日程。这些高清化移植游戏无非是为《王国之心 3》探路，PS3 究竟是否会有《王国之心 3》，今年之类将有定论。

[最终幻想 X/X-2 高清重制版]

FFV13 太虚无、LRFF13 太无趣，现在 PS3 上最值得期待的 FF 是《最终幻想 X/X-2 高清重制版》。它是 FF 尚未堕落之前的精品，此次将采用全新的高清建模，更重要的是中文版将全球同步首发，这将使其成为国内 FF 玩家们不容错过的游戏。在全球范围，本作销量也极有可能高于预定同期上市的《闪电归来 最终幻想 XIII》。

[最终幻想 XII 高清版]

在《最终幻想 X 高清合集》之后，《最终幻想 XII》高清化是板上钉钉的事。SE 就算不再做其他 FF 新作，也绝不会放过这个炒冷饭的机会。《最终幻想 XII》是 FF 历史上首个获得《FAMI 通》满分评价的游戏，欧美媒体也给出极高评价，可以说是 FF 最后的辉煌。日本 2CH 论坛上有传闻对本作进行了详细描述：据传本作其实是与《FFX 高清版》同步开发的，外包给某外部工作室，预定在《FFX 高清版》发售后就正式公开。为表诚意，本作将会增加超过 2 小时的过场动画（即时演算），通过这些片段对原作的剧情空白进行交代。此外游戏中还将加入一座新城市，并加入飞空艇大战的迷你游戏，这些迷你游戏将会像高速空战游戏一样刺激。

[勇者斗恶龙 VIII 高清版]

《勇者斗恶龙 VII》的重制版已经在 3DS 上发售，销量顺利超过 100 万套。《DQ》的批量重制终于进入 3D 时代，接下来就该轮到《勇者斗恶龙 VIII》了。按照这些年的惯例，《DQ8》重制版在任系主机上发售的可能性较大，最有可能的还是 3DS。但是《DQ》重制的原则是从低性能主机强化移植到高性能主机，而如果《DQ8》出 3DS 版，将会是缩水移植。鉴于此，本作只有采用高清移植的方式。但是 Wii U 销量惨淡，而《DQ》的原则是只在日本销量过千万的主机上发售，两年内能在日本过千万的高清主机只有 PS3。只要《FFX 高清合集》在日本销量能突破 50 万套，《DQ8》就很有机会推出 PS3 高清版。

[Activision Blizzard]

动视暴雪每年收入的大约四分之一来自《COD》系列，还有三分之一来自暴雪的网游。所以对动视暴雪来说，每年一款《COD》主力大作是雷打不动的。不仅可以确定今年的《COD》会有PS3版，未来两三年的《COD》也都可以确定会有PS3版。要知道，如今《COD》每一个新作的PS3版都有千万以上的销量，要跌到500万以下，少说也要两三年，只要还能卖一两百万套，就还会有PS3的份。

动视暴雪采取的是大作主义战略，几个主力游戏贡献了绝大部分收入，所以这些游戏更能承受次世代游戏的高昂成本，动视暴雪将会积极投入巨资开发次世代大作，同时兼顾本世代主机。另外，《COD》已经出现盛极而衰的趋势，所以动视暴雪也在寻找替代者，与Bungie合作开发的《宿命》就是未来的重点。

[COD 新作]

《COD 现代战争4》将于今年11月准时与玩家见面，除了PS3/X360版本外，预计也会有次世代版。与往年相比，今年的COD最大的看点就是可能会更换引擎。从《COD4 现代战争》开始沿用至今的IW系列引擎已经过时，今年为了展现COD在次世代的风采，预计将使用全新引擎进行开发。在3月份的游戏开发者大会期间，动视暴雪创意总监Jorge Jimenez演示了最新引擎技术，在呈现人物面部表情与肤质方面有着惊人的表现。这种新引擎也意味着今后的《COD》会更着重于表现逼真的人物表情，突出电影般的剧情互动，而不是像过去一样爆炸到令人麻木。COD的整体游戏感觉预计将因此而发生改变。这可能会是《COD》摆脱审美疲劳的突破口。当然PS3版受到性能限制，无法做到这种画面效果，不过新感觉的COD还是很令人期待。

[暗黑破坏神 3]

在PS4发布会上，最令人惊讶的游戏可能就是《暗黑破坏神3》。本作将同时对应PS3和PS4，PS3的机能对这样一款游戏来说完全够用，已确定可以达到60fps、720p解析度的水准，PS4版主要是暴雪对索尼全力支持的表现。PS3版根据手柄操作特点进行了重新设计，也根据家用机特点而将视角拉近，画面会更有冲击力。在PAX East展会上，本作提供的试玩DEMO获得了玩家的良好反馈，本作有望成为暴雪首个真正获得家用机玩家认可的作品。

[宿命]

动视暴雪与Bungie联袂打造的大作，在之前披露的合同文件中，《宿命》是一个打算花10年时间打造的游戏系列，至少会推出4款游戏，第一作原本是X360独占。但是在2月份的PS4发布会上，本作确认将会有PS3/PS4版，预定发售时间为2014年。本作是一款网游性质的FPS，发生在一个灾劫之后的世界，人类分布于太阳系的各大行星，玩家将会在面貌迥异的各种星球冒险和战斗。本作的网游要素是所谓的"共享世界"概念，不像MMORPG那样到处都是其他玩家，而是通过系统配对之后，几个玩家一起在一个共同的世界里冒险与作战，全新的系统配对系统会让玩家有更流畅的游戏体验。本作的许多全新概念将有望建立FPS的新标准。

[Ubisoft]

上个财年，育碧的收入再创新高，突破了12亿欧元，其中任天堂系主机游戏所占比例大幅下滑，PS3游戏比例稳步提升。《刺客信条3》成为该系列中PS3版销量首次超越X360版的游戏。育碧不少游戏的PS3版销量正处于上升阶段。虽然这并不会给PS3带来什么独占游戏，但有助于延长育碧对PS3的支持。作为最积极支持次世代主机的第三方之一，育碧已经投入大量人力物力开发次世代游戏，不过也在同时开发这些游戏的PS3版。育碧是业界最注重自主研发的发行商，大部分游戏都是由自己的工作室开发，育碧对PS3的支持力度在业界很有代表意义。育碧CEO Yves Guillemot曾明确表示，今后育碧的所有大作都将以跨世代的方式推出，至少在未来三年内，PS3都将是育碧的重点支持对象。

[刺客信条新作]

去年底的《刺客信条Ⅲ》成本创造育碧历史之最，虽然在其发售之前，业界普遍担心其销量会下滑，但事实是其销量再创新高，达到了1200万套的惊人数字。《刺客信条Ⅲ》的海战系统获得热烈好评，所以新作《刺客信条Ⅳ 黑旗》就以其技术经验，成为一款全面展示海战实力的新作，为系列开辟了新方向。可以肯定的是，在《刺客信条Ⅳ》之后，该系列将会继续在PS3上推出，题材上也会不断推陈出新以保持活力。该系列的衍生作品中多次讲述发生在中国的故事，今后可能会有以中国为背景的新作。目前能够确定的是《刺客信条Ⅴ》已经在制作中，盛传其主角将会是女性刺客。

[监察风云]

育碧相信世代交替之时就是打造新系列的最佳时机，PS3世代造就了《刺客信条》，而PS4世代将会是《监察风云》。与《刺客信条》不同的是，这次育碧考虑到主机普及率与游戏制作成本，决定以跨世代的方式推出《监察风云》。一些权威媒体认为本作相当于次世代的《GTA》，可能代表了未来的沙箱式游戏。

[彩虹六号 爱国者]

本作在开发过程中经历了一次重大改动，几位主要制作人已经被调离，目前可能已经变成一款全新作品。业界盛传其游戏平台已经转移到次世代主机，按照育碧的跨世代原则，PS3版仍然会有，不过再次公开时显然会以次世代版本的画面提升作为宣传卖点。近日育碧多伦多工作室主管婕德·雷蒙德透露，本作的多人模式是由多伦多工作室负责，目前已处于收尾阶段。育碧为本作总共投入了200多名开发人员。

[超越善恶 2]

公布多时而毫无动静的《超越善恶2》，迄今为止我们对它的认识仅限于一段极其简短的影像和几张设定图。当人们都认为它已经被取消时，育碧的Yves Guillemot于2月份的PS4发布会上表示本作仍在正在开发中。作为雷曼之父、育碧王牌制作人Michel Ancel的最新力作，本作被Ancel本人视为完成其创作心愿的梦幻之作，所以会多花一些时间。其实最初一代开始开发时就是以打造三部曲为目标，可惜一代销量太差，才导致续作不断推后。本作是Ancel的开发团队在制作《雷曼 起源》之余，用业余时间开发的，目前据说已进入中后期制作阶段。

[KONAMI]

在日厂中，论技术实力，除了CAPCOM就当属KONAMI。小岛组研发的FOX引擎代表了当今日厂的顶尖实力。KONAMI一向是索尼的忠诚盟友，每年《PES》系列占其最大的收入比例，而每一作PES都是PS3版占了大部分销量，毕竟在其主力市场的欧洲，PS3具有绝对优势。与EA的FIFA一样，KONAMI的《PES》一直都奉行跨世代原则，直到现在也一直都有PS2版的PES新作，所以在PS3上也至少可以再玩五六年《PES》。不过除了《PES》和小岛组之外，KONAMI值得期待的新作不多，可继续发展的游戏品牌寥寥无几。次世代游戏方面值得关注的是小岛秀夫开发的一款原创新作，即代号为“兽人”的FOX引擎全新作品，这应该也是一款跨世代的游戏。

[潜龙谍影Ⅴ 幻痛]

《潜龙谍影 原爆点》与《幻痛》已确认为同一款游戏，但其中仍然存在一些有待解答的问题。据小岛秀夫所说，其中“原爆点”相当于是序章，而《幻痛》才是本体。两个游戏不仅在剧情上不同，玩法都不大一样，相当于两个姊妹篇游戏。小岛秀夫再次表示本作将会是他的最后一款MGS，我们就姑且先听着吧，不过要说本作是PS3的最后一个《MGS》倒是不假。作为系列历史上首个开放式游戏，本作有着庞大的世界规模，有实时的昼夜循环，打破线性发展的剧情展开方式将带来全新感觉。玩家可以驾驶飞机、摩托车等交通工具在各个任务地区之间穿梭。

[CAPCOM]

在索尼的PS4发布会上，Capcom是惟一一家公布了实际新作的日厂，在其新作《Deep Down》公开的同时，也公布了对应的新一代引擎技术 Panta Rhei。从 PS2 世代过渡到 PS3 世代时，Capcom 因为比其他日厂更早研发了对应的引擎技术，凭借 MT Framwork 而在本世代主机上风生水起。现在 Capcom 打算故技重施，新作与新引擎的开发同步进行，争当日本的次世代排头兵。

Capcom 目前处境不妙，《生化危机 6》、《街头霸王对铁拳》和《鬼泣》的销量都低于预期，《鬼泣》目标销量 200 万，实际出货量只有 100 万，《生化危机 6》更是饱受恶评。而《失落的星球》、《丧尸围城》等游戏系列正失去品牌价值，《失落的星球 3》注定大暴死，《街头霸王》再次恢复到萎靡不振的状态，Capcom 打造原创新作的能力也令人着急。不管是 PS3 还是 PS4，目前看来 Capcom 都很难拿出有说服力的大作。

[Deep Down]

本作目前只公布了PS4版，不过一向爱效仿欧美主流厂商的 Capcom，有很大的几率为其同时开发 PS3 版。开发原创游戏的理由很简单：目前 Capcom 的几个主要游戏系列影响力正急速下降，Capcom 需要找到新的突破口，所以决定利用次世代主机的机会，创造一个有影响力的新作。本作看起来类似于《黑暗之魂》，这类核心向游戏的成功几率不大，但 Capcom 的目标是矢志不渝地为欧美市场开发一个能像《怪物猎人》一样成功的游戏。

[战国 BASARA4]

Capcom 已经确定将于 2014 年初在 PS3 上推出《战国 BASARA4》，本作的关键词是“战国创世”和“迈入新篇”，看来时代背景将锁定在战国初期。

[Bethesda Softworks]

对于家用机玩家来说，Bethesda 曾是一个陌生的名字。而如今，Bethesda 已完全从 PC 平台顺利转型，并赫然成为家用机上的首席 RPG 发行商——《上古卷轴 V》是本世代主机上惟一突破 1000 万套销量的 RPG，此外 Bethesda 的《辐射》系列也具备 500 万套以上的实力。此外 Bethesda 还收购了 id Software 以及三上真司的探戈工作室，并打造了《冤罪杀机》这个实力强大的原创新作。未来 Behtesda 的表现值得关注。

[毁灭战士 4]

最近 Kotaku 网站的可靠传闻指出，由于 id 内部管理混乱，《毁灭战士 4》已于 2011 下半年被推倒重来。Bethesda 方面要求 id 放弃其他项目，集中全力开发《毁灭战士 4》，将其打造成语《上古卷轴 V》同等级的大作。但是之后此作仍然问题重重，很多开发人员离职，id 可能将从此告别其创造出来的游戏品牌，今后只研发引擎。不过《毁灭战士》作为一个享誉全球的游戏系列，仍然会继续做下去，可能会交给其他工作室负责。

[辐射 4]

几年前就有传闻称 Bethesda 正使用《上古卷轴 V》的引擎开发《辐射 4》，今年初配音演员 Erik Todd Dellums 透露自己正在进行《辐射 4》的配音工作。今年春季，Bethesda 的最新招聘启事中确认正在为某个次世代新作招聘开发人员，这款游戏很可能是《辐射 4》的跨世代版本。据传本作将引入《上古卷轴 V》的技能系统。

[Project Zwei]

《生化危机》已然稀烂，恐怖生存游戏迷们接下来能够期待的游戏不多，三上真司亲自负责制作的《Project Zwei》绝对是其中不容错过的大作。除了三上真司外，本作还有《生化危机》NGC 重制版的 CG 美术师参与，在氛围营造方面将让玩家找到久违的恐怖游戏感觉。根据官网提供的消息，本作计划于 2013 年底发售。三上真司曾表示本作将会是“纯粹的恐怖生存游戏”，恐怖感方面会“达到极限”。另外本作可能是他以导演身份参与开发的最后一款游戏，今后他将主要做管理工作，不再深入游戏开发一线。

[Take Two]

旗下拥有2K Games和Rockstar的Take-Two致力于打造优质3A大作，今年Take-Two的《生化奇兵 无限》与《GTAV》都是年度游戏的大热门。不过制作周期漫长的《GTA》可能不会再有PS3的新作，但是《GTAV》预计还会有几个大型资料片等待玩家。而《生化奇兵》倒是有可能像前几作一样，通过2K Marin在较短时间内开发出续作。另外，在年初的THQ拍卖会上，Take-Two买走了《WWE》系列摔角游戏的发行权，今后将成为最主要的摔角游戏发行商。Take-Two向来是偏重于支持PS系主机，无论是Rockstar还是《生化奇兵》团队，都与PS系主机较为亲近，后期将为PS3带来一些独占内容。

[边境之地3]

据Take-Two透露的数据，《边境之地2》销量高达600万套，续作已成必然。去年9月，Gearbox方面就有消息说《边境之地3》已成为其优先开发对象，今年初系列编剧透露了一些对于新作剧情的想法。据猜测本作的上市时间为2014年秋季。

[黑手党3]

去年11月，《黑手党》系列开发商2K捷克工作室开始为一个“最高机密、超级有趣的3A大作”招募开发人员，在此之前，Eurogamer捷克分站报道《黑手党3》本来是PS3/X360游戏，但是已经中途转战次世代平台，不过有很大的可能是变为跨世代。本作预定于2013年末或2014年初发售。

[荒野大救赎2]

据Take-Two透露，Rockstar圣地亚哥工作室开发的《荒野大救赎》销量高达1300万套，是Take-Two在《GTA》之外首个突破千万销量的游戏。今年初，Rockstar官方答网友提问时确认续作已在开发中。《荒野大救赎》用的是《GTA4》的引擎，续作相信也将使用《GTAV》的新引擎。

[Agent2]

在索尼E3 2010发布会上，Rockstar公布的PS3独占大作《Agent》，至今没有任何消息，这款冷战背景的谍战游戏可能已经被取消。当时这款游戏是用于补偿《GTA4》跨平台而制作的，如果被取消，Rockstar好歹也该为索尼提供其他补偿，又或者本作已经转移到次世代平台。

[Koei Tecmo]

Koei Tecmo目前正在积极向社交游戏领域转型，但并不是很成功。而在家用机游戏方面，能够依赖的仍然只有无双以及Team Ninja的几个游戏，目前看不到其摆脱这种处境的可能。而以时下Koei Tecmo的实力，开发PS4游戏的意义不大。无双登陆PS4是早晚的问题，就算公布了，估计玩家也看不出来与PS3版的区别。而Team Ninja的《忍者龙剑传》和《死或生》也很难有所突破。

[无双系列]

对于Koei Tecmo来说，"《无双》系列"越来越像鸡肋，食之无味、弃之可惜。可以肯定的是在PS3上至少还会有三四个无双。同样的题材，同样的玩法，能够坚持十几年着实不易，而如今"《无双》系列"的销量已经下降到只能勉强盈利。《北斗无双》、《海贼无双》等都是成功的尝试，但是此类游戏的主动权始终是掌握在NBGI手中，Koei Tecmo的收入分成只占小头。其实我们也不难想象《火影无双》、《龙珠无双》之类游戏，不过Koei Tecmo要真正走出困境，还是得摆脱对无双的过度依赖。

[仁王]

2004年就公布的“世界第一款PS3”游戏《鬼》直到现在都没有发售，但它并未被取消，而是更名为《仁王》，在开发多年之后，两年半之前该作宣布由Koei方面转交给Team Ninja制作，不过至今还是没有进一步的消息。《仁王》是从2010年开始由Team Ninja方面完全重新制作，但是官方曾表示其进展非常缓慢，是否会被再次取消犹未可知。

后记：再战十年

去年12月底，索尼宣布PS2停产，这才宣告其正式退出历史舞台。从2000年3月4日发售一直到停产，PS2总共度过了12年半的时间，这才是其真正的生命周期。PS3的定位是比PS2更长寿，所以其生命周期应该在13年以上，也就是说到现在为止，PS3只不过走完了一半的路程。比起PS2，PS3的后半生更值得期待，其游戏供应毫无减少的苗头。除了以上主要软件商之外，还有不少小厂商和名工作室的新作值得关注，比如号称要超越《上古卷轴V》的《巫师3》、板垣伴信的《恶魔三全音》、THQ的残作《黑道圣徒4》、转给Crytek制作的《家园前线2》……精彩大作不胜枚举。PS3也许让索尼蒙受了无法弥补的损失，但玩家得到的是最持久的大作回报。

欧战风云

PS3在欧洲的高光时刻

在本世代高清主机的激烈竞争中，欧洲地区无疑是PS3表现最出色的市场之一，SCEE究竟采取了哪些战略和行之有效的竞争手段，确保了Playstation的品牌优势发扬光大？就像总有一些游戏的片断和场景铭记在我们心中，在PS3的发展历程中，也有一些里程碑时刻值得我们去分析和讨论，本文特别选取了PS3在欧洲的几个高光时刻，为您展现神机在欧战舞台上的靓丽风采。

文 Drow、Delphi
编 九兵卫 美编 anubis

在PS4即将华丽登场之际，处于产品生命中后期的PS3依然保持着旺盛的市场活力，盖棺定论为时尚早，不过，过去几年Playstation家族的三公主在欧洲的事迹表现，堪称一次低开高走、反败为胜的经典商业案例。纵观高清主机激战正酣的全球市场，在日本，PS3相较于X360取得了压倒性的胜利，但坦率地说，这里多少有些不战而胜的意味，并非SCEJ自身有多么努力。在北美市场，X360的王者地位难以撼动，但SCEA在本世代深耕游戏产品线，成功打造了《未知海域》、《最后生还者》、《无名英雄》等经典品牌，为PS3开疆拓土立下了汗马功劳。而在幅员广阔的欧洲市场，虽然面临推迟发售、竞争者握有先发优势，早期产品难以满足欧洲玩家的胃口、高昂的首发售价等劣势，PS3还是凭借稳扎稳打、锐意进取的战略，最终迎头赶上，不但在口碑而且在市场销量上实现了对X360的超越，因此本文特意挑选了PS3在欧洲市场成长过程中几个值得记忆的高光时刻。

■SCEE总部大楼全景图

“在技术和游戏方面，PS3并没有太多过人之处，而我们（指微软）所面临的最大挑战是，Playstation作为品牌在欧洲游戏市场巨大的影响力。”X360欧洲业务主管Neil Thompson在接受媒体访问时，曾这样描述索尼在欧洲的品牌优势，而这一点恰恰是PS3在这一地区反败为胜的重要原因之一。何为品牌优势？形成品牌优势往往需要花费数年甚至十多年的时间，它依赖于消费者对企业产品持续的信赖，还依赖于大量的广告投入，这也就是索尼每年投入巨资赞助欧洲冠军联赛等热门活动的原因。对于任何企业来说，品牌优势都是最终追求的目标，一个品牌，只有在能够实现用户忠诚的前提下才会产生竞争优势，而如果这种忠诚度与规模化生产相结合，就会产生强大的市场效果，帮助企业创造超额的投资回报率。自PS时代开始，索尼就对Playstation品牌进行了系统、持续的推广宣传，凭借丰富的产品线，充满创意的广告以及对欧洲30多个细分市场有针对性的深耕细作，逐渐让PS品牌变得深入人心。

欧洲市场的整体市值虽然与北美市场相当，但由于欧洲国家众多，市场、法律等环境和玩家需求大有不同，使得游戏公司在进行销售和宣传时要面临诸多复杂形势。比如德国对暴力游戏的审批流程十分严格，像《忍者龙剑传3》、《死亡岛》等不少作品被禁售，即便允许上市，也要对某些游戏内容进行删改或者屏蔽，《横行霸道》系列在德国推出的“阉割版”就是一个很好的例子。像瑞典等北欧的高福利国家，市场空间不大但人工成本高昂，加之汇率因素，游戏售价比英法等国高出近25%。此外，像西班牙、意大利等非英语市场，本地化工作往往导致游戏同步发售计划泡汤。自PS2时代开始，索尼就在包括澳大利亚、新西兰在内的PAL制式地区筹建分销网络，不仅同当地的销售商签订协议，而且还建立了自己的销售渠道。在一些欧洲小国家的市场，索尼在初期阶段甚至是在赔本赚吆喝，但正是这些高瞻远瞩的战略性投入，才让首发磕磕碰碰的PS3迅速重回正轨。索尼在PS2时代就在欧洲42个国家中的37个建立了销售网络，而微软直到2008年才实现这一数字。

PS3在欧洲的成功，不但稳定了索尼在游戏市场的地位，也为今后PS4的发展树立了一个值得借鉴的榜样。深耕细作每一个细分市场，强化自身的品牌形象，在战略上索尼棋高一招，而在具体的游戏产品上，相比北美地区射击游戏大行其道，欧洲游戏玩家的口味无疑更加丰富一些，除了传统的足球、赛车、射击游戏之外，创意作品和休闲游戏也大受欢迎，这也符合Playstation“所有游戏类型都在这里汇聚”的目标。自2007年3月23日在欧洲上市以来，PS3经历了主机型号

■SCEE的《小小大星球》涂鸦墙

的三次更新换代，推出了超过 3000 款游戏，SCEE 也经历了 David Reeves、Andrew House 和 Jim Ryan 三任总裁，陆续收购了 Media Molecule、Evolution Studios 等本土游戏公司，并关闭了利物浦和 Bigbig 制作室。截止到 2012 年年底，PS3 已经在欧洲和其他 PAL 地区取得了 3000 万套以上的销量，这一数字还将随着众多 PS3 优秀游戏的发售而稳步增长。Jim Ryan 强调说："无论是 PS3、PSV，还是安卓手机和平板电脑，平台间的界限正在被打破，索尼将会在一个更大的世界中去创造规则……PS3 不会停下发展的脚步，事实上我们还有不少惊喜尚未公布。"

欧洲市场销量悬案

从表面上看，索尼推迟 PS3 在欧洲的发售日期，是因为蓝光元件的成品率低于预期，以致并未达到应有的产能，但如果深入分析这家公司的战略就会发现，他们将首批出货的 50 万台 PS3 当中的 80% 都投放到了美国市场，在对手老家与其一决雌雄的意味十分明显。随着索尼在 2006 年 9 月 3 日召开新闻发布会宣布上述消息，公司股价应声而落，也引发了翘首以盼 PS3 问世的欧洲玩家的不满，不过 SCEE 总裁 David Reeves 依旧气定神闲，他坦言虽然延期令人失望，但额外的等待时间足以保证索尼向欧洲提供充足的 PS3 主机，以及更有竞争力的游戏首发阵容。接下来的态势或许出乎索尼和微软高层的预料，在日本市场使出九牛二虎之力，独占 RPG 游戏层出不穷的 X360 陷入苦战，即使遭遇了一段游戏空窗期，PS3 还是轻而易举的在本土市场获得了领先优势。北美市场的情况正好相反，PS3 无法撼动 X360 在母国的霸主地位，这意味着对两强而言，日美市场的优劣势相互抵消，欧洲地区成了他们的主战场。

在过去几年，索尼和微软高层之间"打嘴仗"的情况并不少见，如果仔细观察，其中不少事件的导火索都与欧洲市场有关。2007 年，微软的全球营销经理 Jeff Bell 宣称，X360 已经在英国取得了胜利，接下来将继续蚕食索尼在法国和德国的市场空间。X360 欧洲业务主管 Neil Thompson 也揪住 PS3 的软肋不放，指责索尼为了推广前景难料的蓝光光驱，不惜让欧洲玩家来"买单"。索尼高层自然也发表了针锋相对的言论来回击，双方你来我往，但这些争执并未持续太长时间，说到底，实际的市场表现才是真功夫。随着 PS3 在欧洲发售，凭借 PS2 时代积累的品牌优势，销售势头不仅强于美国市场，而且在欧陆的德国、西班牙、意大利等市场迅速超越了提前发售一年的 X360。2007 年 6 月，SCEE 总裁 David Reeves 宣布 PS3 在包括澳大利亚、新西兰在内的 PAL 区域取得了 10 周累积销量突破 100 万套的成绩，这一速度要优于 PS 和 PS2 的同期表现。

■PS3在法国的首发活动

为了应对来势汹汹的 PS3，微软祭出了价格战的杀手锏，在 2008 年一年之内两次下调 X360 各版本的售价，Arcade 版降价幅度接近 28%，精英版的定价也下调了 50 欧元，再加上《战争机器 2》、《神鬼寓言 2》等超大作的密集轰炸，微软对欧洲市场的圣诞

销售战可谓志在必得。相比财大气粗的微软，还在与亏损作战的索尼手中也不缺少好牌，借助蓝光在高清格式之战中获胜的余威，他们为欧洲地区的用户推出了同捆两款游戏的60GB PS3“超值包”，在英国市场的当周销量就提升了178%。David Reeves在同年举办的德国莱比锡游戏展上强调，“我们对于PS3在欧洲的销售情况十分满意”。如果用一句话来总结2008年两家游戏公司的竞争态势，就是：你方唱罢我登场，皆称自己占鳌头。于是，本世代的一大悬案就此浮出水面，两家游戏巨头争论了近三年之久，这起事件超出了一般的商业范畴，甚至还牵扯出数字和地理问题。

事件的起因是一家名为ScreenDigest的欧洲市场研究公司在2009年初发布的市场前景分析报告，其中预测PS3在欧洲当年将卖出430万台，累积销量达到1116万台，而同期X360的预测销量不到300万台，累积销量在1100万左右。仅从这一纸报告上分析，PS3在欧洲的销量将超出X360 16万台，考虑到统计学意义上的误差，这个数字几乎可以忽略不计，但对微软来说，16万却是一个有些讽刺意味的数字，因为X360恰好比PS3提前了16个月在欧洲发售。这份报告对舆论产生的最大影响是，很多人开始相信PS3将在发售的第三个年头，其欧洲销量会一举超过X360，这让视欧洲为主战场的微软脸上挂不住了。在SCEE举办的游戏日活动中，David Reeves骄傲地宣布，“目前PS3的销量已经超过了Xbox 360，我们已经向欧洲市场提供了500万台PS3，这一数字有力的证明了PS3对欧洲不同国家和文化的影响力。”

17个小时之后，微软互动娱乐部门大欧洲区副总裁Chris Lewis公布了一个与索尼截然相反的统计数字，证明微软在英国和欧洲大陆卖出了500万台X360，领先PS3一百万台。Chris Lewis话中带刺的表态说：“（索尼的）说法让我感到困惑，我们的统计数字来自于Gfk这样专业的第三方市场统计公司，而非所谓的公司内部数据……我获得的每一份数据，都让我确信我们领先竞争对手100万台的事实。”到底谁领先谁100万台，成为当时游戏业最热门的话题之一，两家公司的支持者纷纷搬出各种数据，细致程度一点也不亚于用写轮眼审视游戏画面的每一个像素。GFK认可微软的说法，在欧洲拥有1000多家游戏连锁店的Gamestop则表示PS3卖得更好。作为两家上市的全球性企业，不大可能在最重要的销售数字上弄虚作假，那么，造成如此大差异的原因到底是什么呢?

此后，人们发现微软公布的统计数据，除了欧洲地区以外，还包括了中东市场和非洲的销量，当然，这并非是微软有意扩大统计范围，作为一家美国公司，按照通行惯例，EMEA是作为一个统一的商业区划来计算销售额的，所谓EMEA，就是欧洲、中东和非洲市场的简称。虽然听上去富庶的中东，加上面积广阔的非洲市场，应该会有很可观的销量，其实，所谓的非洲市场主要就是指南非，而中东地区也是一个新生市场，当时的市场规模很有限。再回过头来看SCE，作为一家日本游戏公司，按照传统是将欧洲和澳洲作为PAL区域统一计算的，这意味着索尼公布的数字包含了澳大利亚和新西兰的销售数据。但无论是中东、南非，还是澳大利亚、新西兰，显然不可能造成100万这样的销量差异。于是，两家公司到底谁在欧洲市场领先变得愈发扑朔迷离。

从2009年开始，每一年的科隆游戏展上，索尼和微软都会宣布自己在欧洲市场销量领先，由于欧洲没有洲际范围的销量统计机构，外界只能通过英国、德国几个主要市场来推算全欧洲的销量，这一悬案从另一角度证明了索尼与微软在欧洲市场的竞争处于多么激烈和胶着的状态。虽然X360早于PS3起跑，但这场考验意志和耐心的长跑比赛并非龟兔而是两只兔子之间的赛跑，PS3逐渐显示出自己是一只更快的兔子。值得一提的是，从2011年开始，微软不再提及欧洲销量领先的说法，2012年12月17日，索尼宣布PAL区域的PS3销量超过3000万台，领先对手X360。我们之所以选择这一事件作为PS3在欧洲的高光时刻，是因为2009年下半年PS3薄版主机发售前，PS3一度处于很困难的时期，即便如此，它依然在欧洲市场取得了令人满意的成绩，这或许就是品牌优势的最好证明吧。

■SCEE总部通往办公区的走廊

2009年的科隆游戏展

无论是早期的莱比锡游戏展，还是此后的Gamescom科隆游戏展，索尼每一年都是当仁不让的展会主角，拥有最大的展台规模，数量最多的参展游戏以及牵动全球玩家神经的新产品发布会。2009年德国互动娱乐软件协会决定改弦更张，将会场所在地从莱比锡搬往科隆，协会主席Olaf Wolters表示：“选择科隆举办游戏展并非针对莱比锡，而是考虑到整个产业在德国的长远发展，我们希望GAMESCom从今年开始成为在科隆举办的展会中观众数量最多的专业展会，并为欧洲玩家献上最奢华的游戏盛宴。”这位德国游戏产业的掌门人如此底气十足，主要原因是德国在当年成功超越英国，荣登欧洲最大游戏市场的宝座。考虑到科隆游戏展拥有与莱比锡游戏展相同的主办方和策划团队，区别或许只在于规模更大的展馆以及更佳的娱乐氛围。前者可以用数字加以说明，展区面积达到了12万平方米，来自30个国家和地区的420家软硬件公司齐聚一堂。

每一届展会索尼都有自己的主题和特色，但如果就PS3发展历程而言，2009年的科隆游戏展毫无疑问处于一个十分重要而特别的位置。首先是堪称鼎盛的游戏阵容，除了《战神3》之外，包括《未知海域2》在内的大部分作品都提供了不同于E3展的最新试玩版。索尼展区的布置也独具匠心，对旗下作品一视同仁，展台面积大小基本相当，没有过分突出《战神3》、《未知海域2 纵横贼道》等大作，从侧面反映出索尼第一方游戏阵容的豪华。最让欧洲玩家欢呼雀跃的是首次试玩出展的《GT赛车5》，这

款作品对欧洲市场和PS3的重大意义已经无须赘言。从这一年开始，SCEE一改过去只为博得“叹为观止”喝彩的行事风格，变得沉稳、低调，不再大谈“遥不可及”的未来承诺，而是脚踏实地的满足玩家需求，这种心态和战略的变化，也为他们在欧洲实现快速成长打下了坚实的基础。

在索尼的展前发布会上，重点推荐了一家名为Quantic Dream的第二方游戏开发者，这家位于法国巴黎的游戏公司带来了一款新形态的PS3独占游戏《暴雨》。虽然Quantic Dream凭借《幻影杀手》等电脑游戏而小有名气，但缺少涉足家用主机市场的经历，他们将自己作品的类型定义为“情感互动剧”，由于并未公布游戏的相关详情，外界普遍对《暴雨》的前景态度谨慎，甚至有媒体将这款游戏解读为“QTE集合”。如今回过头来审视这段历史，不禁要为SCEE慧眼识珠，鼓励创新的行为叫好，Quantic Dream堪称本世代表现最优异的索尼第二方开发者，正是SCEE对其的礼遇和尊重，才换来了《暴雨》、《超凡双生》的顺利诞生。Quantic Dream的创始人David Cage由衷地感激道："这种合作关系很美妙，索尼信任我们，支持我们的想法。这个项目本身风险很高，但是他们并未让我们失望过，所以我希望为PS3继续工作下去。"

在2009年的科隆游戏展上，索尼投放的最重磅炸弹无疑是PS3薄版主机的横空出世，虽然主机小型化的工作已经是索尼的常态，但是PS3薄版的发布意义十分重大，堪称PS3真正吹响了欧洲乃至全球市场反击的号角。哑光外壳、120GB的硬盘容量、299欧元的售价，体积和重量都缩减三分之一，功耗从280瓦降低到250瓦，在这些参数的背后，体现出索尼后来者居上，能够在不利状况下审视度势的风范。值得一提的是，一位老面孔并没有出现在本届展会上，他就是为索尼效力15年之久的SCEE总裁David Reeves，离开索尼后，他履新Capcom欧洲分部的首席运营官一职。David Reeves回忆自己在索尼的职业生涯，最遗憾的事情是让《杀戮地带》过早发售，而最满意的工作就是在整个欧洲建立了完善的销售渠道。在一度陷入苦战的PS3即将迎来拐点，实现井喷式发展之际交棒，他显然是经过深思熟虑的，SCEE最近几年优异的市场表现，David Reeves功不可没。

■平井一夫展示PS3薄版。

■PS3薄版的售价和发售日。

■2009年科隆游戏展索尼展台。

■SCEE前总裁David Reeves

Andrew House宣布PS4。

Andrew House升任SCE总裁

如果说是瓜迪奥拉塑造了如今在欧洲足坛呼风唤雨的宇宙队巴塞罗那，那么，这段传奇无疑是从克鲁伊夫执教时期开始的。正如 David Reeves 奠定了 SCEE 的发展新局，接替其职位的 Andrew House 多少有些“前人栽树、后人乘凉”的好运气。2011 年 9 月 1 日，Andrew House 接替平井一夫，升任整个 SCE 公司的总裁，掌舵 Playstation 的未来发展。这项任命颇有些论功行赏的味道，综观 SCEJ、SCEA、SCEE 三家公司在本世代的表现，在欧洲市场继续保持优势地位的 SCEE 无疑棋高一招。Andrew House 走马上任 SCE 总裁，可以视为索尼集团对 SCEE 工作成绩的最好褒奖。在媒体看来，相比沉稳、老道的 David Reeves，Andrew House 的管理风格可以归纳为细致规划、大胆运作，一旦确定了目标，他就会以最高的决策和执行能力来推进目标的实现。

Andrew House 在 1990 年加盟索尼美国公司，最初五年，在公司的公关部门任职，积累了同媒体打交道的经验。1995 年，转任 SCE 市场部门的主管，负责宣传和推广 Playstation 初代机在欧美市场的销售。此后，他担任 SCEA 的营销副总裁，帮助 Playstation 成为在美国家喻户晓的品牌。从 2005 年开始，他重新回到索尼集团，负责索尼麾下各公司之间的协调、合作，建立统一的全球行销策略。大家熟悉的“Make.Believe”全新品牌形象正是在他主导下完成的。2009 年，Andrew House 接替 David Reeves 出任 SCEE 总裁，他本人的职业生涯堪称一帆风顺，也是 SCE 内部少有的既在美国，又在欧洲工作过的高管，有市场经验，也熟悉具体的游戏开发工作。更难能可贵的是，他出众的协调能力，恰好是急切希望实现内部整合，攥成一个拳头出击的索尼所需要的能力。

在履新 SCEE 总裁一职后，有两件事情可以充分说明 Andrew House 的行事风格。PS3 自 2007 年 3 月在欧洲市场发售后，从未进行过洲际范围的大规模宣传活动，通常由各国的 SCE 分公司独立进行市场推广。Andrew House 走马上任后，立刻批准了总额 8200 万英镑（约合 1.342 亿美元）的欧洲统一宣传计划，仅在英国 BBC 的广告开支就超过了 600 万英镑。正是这一大手笔的宣传动作，让 PS3 薄版主机在 2009 年圣诞销售档期取得了辉煌的成绩。另一个事件则体现了他在控制运营成本方面毫不留情的作风，他下令关闭利物浦制作室，这家公司是 SCE 旗下历史最为悠久的第一方制作组，在上个世纪 80 年代末到 90 年代初表现出相当勤奋与多产的发展态势，主力作品是《反重力赛车》系列。近年来，利物浦制作室很少推出原创新作，相比经营上的停滞，创新的枯竭显得更加致命。Andrew House 并未顾及这家制作室在 SCE 内部历史悠久的地位，其果敢、雷厉风行的行事风格可见一斑。

Andrew House的照片。

SCEE成功收购Media Molecule

■Mark Healey

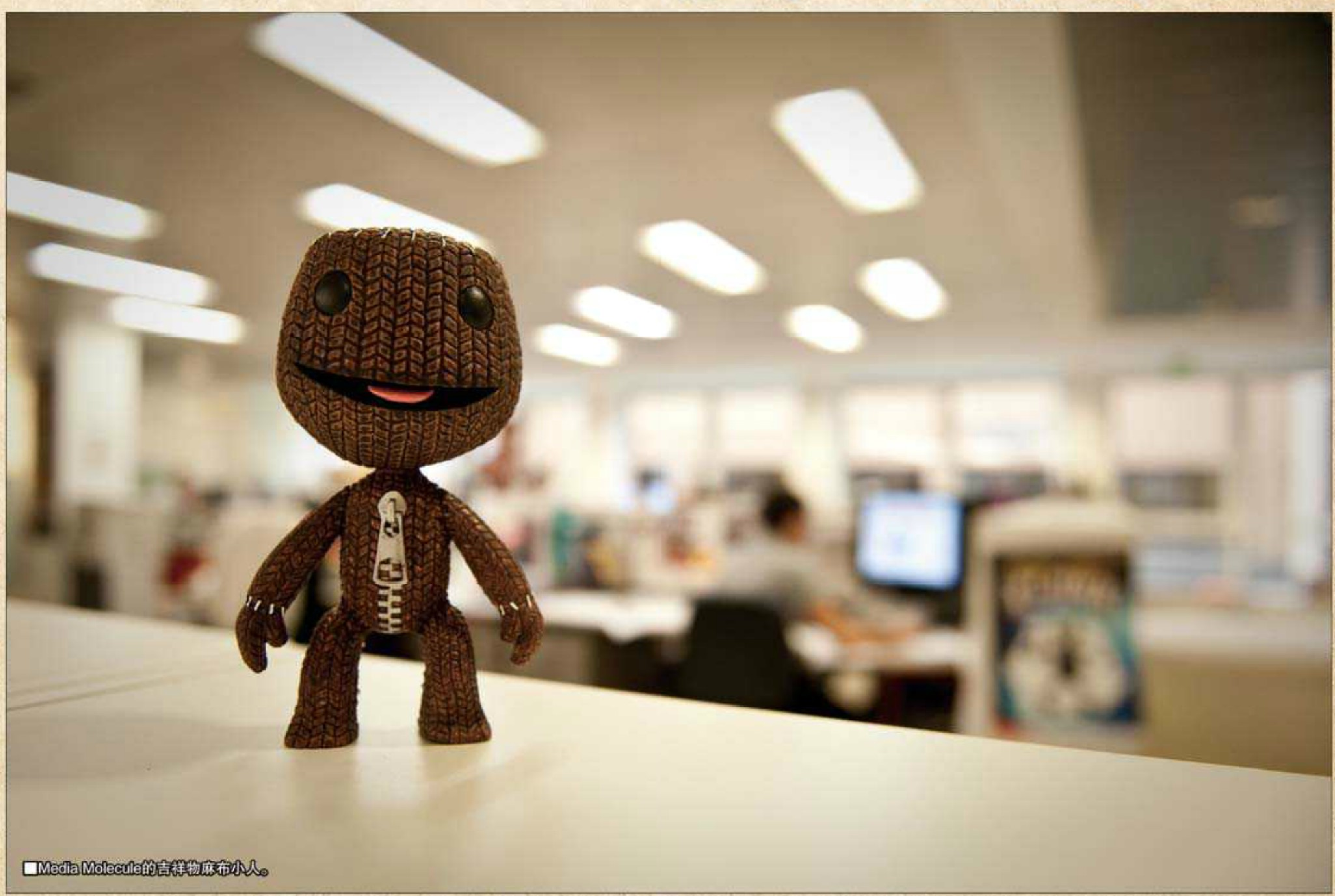
在游戏产业，一次真正成功的收购，不仅仅与并购价格或涉及到的游戏品牌价值有关，更重要的是，在成为大公司的一部分后，这家制作组还能够保持早期的制作理念和开发氛围，不断创新，创始人不会在并购后不久离开公司，员工们也不会感受到各种层级的行政压力。以这些标准看，SCEE 在 2010 年收购 Media Molecule 堪称一次教科书般的成功案例，公司的四位创始人 Mark Healey、Alex Evans、David Smith、Kareem Ettouney 依然在领导着年轻的 Media Molecule 前行，这家天才工作室在《小小大星球》推出后，再次通过《小小大星球 2》证明了自己的想象力总能突破既有天花板的限制，目前正在开发之中的 PSV 创意作《折纸世界》有望再次取得成功。这一系列的表现证明，索尼依然是创新的温床，SCEE 这方面的工作无疑是杰出而值得尊敬的。

2006 年初，Lionhead 工作室首席美术师 Mark Healey 和三位同事共同组建了 Media Molecule。利用闲暇时间，他制作了一款横版动作游戏《玩偶功夫》，游戏的画面风格与《小小大星球》有颇多相似之处。遗憾的是，这部作品始终没有找到一家游戏发行商。Mark Healey 酷爱 PSP 游戏《乐克乐克》，公司其它成员大多是《ICO》、《汪达与巨像》的忠实拥趸。在《小小大星球》的创意逐渐酝酿成形后，他们最先想到的合作对象自然是索尼。怀着忐忑不安的心情，Mark Healey 向 SCEE 提出了合作意向，并强调“(小小大星球) 绝非一款 PSN 游戏。”事后制作人 Dave Smith 坦言：“当时我们都不敢打赌自己一定可以成功。”但 SCEE 却对 Media Molecule 投下了信任票，并提供了强有力的资金和技术支持。

被称为 Media Molecule 主脑的 Mark Healey，不止一次的扮演着新思维“实践者”的角色，在某种程度上，他对游戏产业有着一种与生俱来的敏感。《小小大星球》系列的玩家自制关卡数量突破数百万个，这一里程碑式的数字标志的 Mark Healey 提出的以制作和分享为核心的游戏 3.0 概念已经深入人心。谈及自己的创新理念，他解释说：“创新本质上并不是一个此消彼长的变量，如何激发和巩固开发团队内在的创新根源是需要特别重视的问题。”Mark Healey 在 Media Molecule 内部制定了大量宽松、自由、鼓励创新的工作制度，每周都会举办至少一次头脑风暴活动，并鼓励员工多与普通玩家接触，倾听他们的呼声。在 Mark Healey 看来，《小小大星球》系列所取得的一切成就，来源于开发团队对用户体验与需求怀有高度的敬意，而这同样也是 SCEE 多年以来秉承的制作理念。

■Media Molecule家庭风格的办公室。

■Media Molecule的四位创始人。


■Media Molecule的吉祥物麻布小人。

作家也是设计师
超级游戏角色的再造

文 Delphi & Drow 编 九兵卫 美编 一刀

最近让不少玩家印象深刻的两部作品——《战神 超凡》以及《古墓丽影》。虽然类型和玩法各不相同，但它们却都在剧情上对系列进行了较大的补充与创新。一个好的剧本是整个游戏的灵魂所在，因此剧本的作者被赋予的任务就非常重要。本文将为大家介绍《战神 超凡》和《古墓丽影》的两位女性剧本作者，让各位领略超级游戏角色是如何被再造的。

当人们在劳拉的眼中看到了慌乱与恐惧，当奎托斯带着感激之情同奥克斯握手时，玩家会清楚地意识到，那些陪伴我们多年的经典游戏角色正在悄然发生着变化，而幕后主要的推动力量是一些游戏业的新面孔——剧本作者。制作一款游戏，就是创造一个虚拟世界，而这个世界能否吸引人，很大程度上取决于剧本的表现和角色的塑造。尽管我们常常忽略制作名单上编剧与剧本作者的贡献，但正是这些站在镁光灯之外的英雄，才使众多游戏作品拥有了与顶级好莱坞大片比肩的故事性和表现力。关于游戏剧本作者的工作职责，并没有一个较为准确的定义。有些人喜欢聚焦对话，有些人善于编写故事，有些人长于角色塑造，还有的人可以更好地驾驭情节发展，不过，所有这些工作中，最富有挑战的项目毫无疑问就是重塑昔日经典的游戏角色。两位女性剧本作者，Rhianna Pratchett 和 Marianne Krawczyk 授命重塑游戏业的标志性角色，而这一过程比想象中还要困难。

在最新的《古墓丽影》游戏中，玩家将见证年轻的劳拉的首次历险，一起追寻邪马台国的传说和遗迹，伴随着全新的战斗和营地系统，细细体会初出茅庐的劳拉的历练与成长。晶体动力工作室的意图并不仅仅是为玩家带来新意这么简单，他们用“重生”来形容对劳拉这一脍炙人口的游戏角色的再塑造，而实际操刀者正是 36 岁的女编剧 Rhianna Pratchett。“随着游戏产业的发展，3D 角色越来越繁荣，但遗憾的是，以 2D 为灵魂的主角大都死掉了。我希望在劳拉的性格中引入一些更富有层次感的品质，譬如同情与温暖，这恰恰是这个角色多年以来所丢失的，尤其是在《古墓丽影》电影中。”重塑游戏业最著名的女冒险家形象，意味着巨大的挑战，稍有不慎就有可能误入“雷区”引来玩家的巨大争议。说话向来直言不讳的 Rhianna Pratchett 坦言这或许是一个费力不讨好的工作，对她个人的批评之声在游戏开发过程中从未消减过。

一个首要的问题是，游戏制作团队为何要对玩家耳熟能详，并取得巨大成功的游戏角色进行重新塑造？原因是多方面的，技术的更新换代，市场需求的变化，以及游戏系列本身的发展规律——经历多年发展，势必要迎来一次不破不立的变局。《战争机器》和《孤岛惊魂 2》的编剧 Susan O'Connor 女士给出了自己的看法，“在系列作品中，主人公的性格和背景逐渐定型，可供发挥的空间会越来越狭窄，续作就像是在重复着一个又一个相似的故事，主角一成不变的按照自己的方式做事，早晚会让玩家感到厌倦。”无论是性感的劳拉，还是威猛的奎托斯，他们在当今游戏产业堪称角色塑造的标杆，已经取得了辉煌的成功，但即使如此，制作团队也没有任何裹足不前的理由。包括手机版游戏在内的《战神》全系列编剧 Marianne Krawczyk 女士表示，“归根到底，一个有生命力的角色，在于他能不断成长，而非事迹。”

年轻的职业

1976年12月31日，Rhianna Pratchett出生在英格兰萨默塞特的Rowberrow市。她的父亲是英国知名的奇幻小说作家Terry Pratchett，以大胆的想象和幽默的文笔著称，外界将他赞誉为“笔锋犀利、擅于讽刺的托尔金”，他的代表作是风靡全球的《碟形世界》(Discworld)，该系列小说已经出版了30多部，累计销量达到了惊人的5000万套。小说中的世界由一只超级大海龟支撑，它的背上站着四头大象，共同驮着一个奇异的碟形世界。Terry Pratchett善于从各种文学经典、奇幻著作、各国神话传说和民间故事，甚至好莱坞电影里“借用”概念，以此嘲讽现实世界中的某些社会文化与科技，文章读起来十分有趣，令人忍俊不禁。值得一提的是，2012年11月14日，在接受媒体采访时，Terry Pratchett表达了停笔的愿望，希望自己的女儿Rhianna Pratchett能够接管《碟形世界》的创作。

有趣的是，Rhianna Pratchett的职业生涯延续了父亲的老路，“有时我们很难对抗遗传，我父亲就曾经是一名记者。”大学毕业后，她的第一份工作是在一家名为《Minx》的年轻女性杂志担任编辑。某一天，杂志社的领导要求她撰写有关电脑游戏的报道，这对Rhianna Pratchett而言简直是小菜一碟，要知道，她从7岁开始就迷上了玩游戏，逐渐成为她最主要的爱好之一。不过，在创作了四期文章之后，杂志社认为女性读者对这个话题并不是很感兴趣，于是暂停了后续报道，但Rhianna Pratchett却“停不下来了”。最终，她决定离开《Minx》，加盟一家真正的游戏媒体《PC Gear》，同时她还为英国卫报、《PC Zone》等媒体撰写游戏专栏。2006年，她被《Edge》杂志评选为游戏产业最具影响力的100位女性之一，而她对游戏业的最大贡献并非是撰写游戏报道。

在游戏媒体圈崭露头角之后，Rhianna Pratchett成为了一名自由作家，她的主要工作是为游戏项目撰写剧本或脚本、参与人物设计，创作对话和旁白等。她先后为《镜之边缘》、《霸王》(Overlord)、《天剑》、《波斯王子》等作品撰写了剧本，甚至还出版过以《镜之边缘》为主题的系列漫画书。2005年，她成为了英国作家协会的一员，除了偶尔创作短篇小说，负责电影剧本之外，她将主要精力都投入到游戏产业之中。“总体而言，游戏业目前十分缺少熟悉行业特点的专职剧本作者，他们不但要了解电子游戏的历史，还要深入游戏开发流程。这依然是一个年轻的职业，甚至很多游戏开发者还没有意识到编剧的重要性。”Rhianna Pratchett认为最糟糕的一种情况是：制作团队将游戏构建完成后，才允许编剧开始他们的工作，事实上，她自己就曾经遭遇过类似的经历。

并非所有游戏类型都需要一个充实、丰富的故事，但优秀的故事和角色设计，可以让游戏更有内涵和深度，强化代入感，甚至成为玩家将游戏进行下去的主要动力。Rhianna Pratchett强调说：“游戏开发和故事创作之间产生冲突的情况并不少见，90%的结果是，故事最终吃了败仗。我希望找到游戏与故事之间的平衡点，可以在游戏制作初期就同步构思剧情和角色，让故事真正同游戏相匹配，而不是像在蛋糕上抹奶油一样，最后才匆匆忙忙地覆盖在游戏表面。”据Rhianna Pratchett透露，当年

■《古墓丽影》的游戏截图。

■ Rhianna Pratchett

DICE邀请她创作《镜之边缘》的剧本时，游戏开发已经处在后期阶段，关卡设计完毕，大部分内容都已经成型，DICE只是希望有一个能够支撑游戏世界的“背景”，虽然这项工作很简单，但是Rhianna Pratchett坦言这样的编剧方式让她并不愉快，就像是往坚硬的骨架缝隙中塞入一些不搭界的棉絮。

《镜之边缘》并没有取得预期中的市场成功，Gamespot批评本作的世界观“过于模糊”，这件事情被Rhianna Pratchett视为一次教训，此后在接受新的工作时，她要求对方必须重视编剧的作用，给予她足够的发挥空间。“一些游戏制作人很轻视编剧的作用，认为它对一款游戏的成功只起到了微小的作用，重点是技术、系统和游戏创意。编剧的工作往往由某些游戏制作人兼职完成，尽管这种做法节约了开发成本，但也会让游戏的表现大打折扣。”Rhianna Pratchett认为游戏制作人无法取代专业编剧的角色，“但也有一些令人愉快的例外，我参与了《生化奇兵 无限》的剧本创作，创意主管Ken Levine真的是一名造诣颇深的兼职编剧，在游戏业，很少有人像他那样去理解编剧的作用，并投入了难以想象的精力，一直以来，‘《生化奇兵》系列’都是成功剧本的典范。”

参与过《战争机器》、《生化奇兵》等游戏剧本创作的知名游戏编剧Susan O'Connor女士，也许是游戏产业中最忙碌的编剧之一，除了呼吁提升游戏剧本的重要性之外，她还希望加强同业者之间的交流，维护游戏编剧的职业权利。“一个游戏项目，会有很多美工，很多程序员，甚至多位制作人，但是通常只会有一位剧本作者。这种分散的局面，造成同行间缺少交流，无法集思广益，因此我决定创建一个讨论平台，能够反映游戏作家们的共同观点和呼声。”在Susan O'Connor的积极倡议与筹办下，奥斯汀游戏作家和编剧会议正式举办，现在已经成为奥斯汀游戏开发者大会的重要组成部分。这项活动也得到了Rhianna Pratchett本人的热烈响应，她不但是活动的创办者，还通过自己的人脉关系，为会议募捐到超过30万美元的捐款，值得一提的是，部分资金来自于一些越来越重视编剧工作的游戏公司。

Susan O'Connor经常在各种游戏业会议上发表演讲，为游戏剧本作家和编剧们的正当权益摇旗呐喊，“一些游戏产业的从业者，倾向于认为剧本创作和其他环节的工作没有太多不同，这是一个可以量化、随意调整的过程，但事实并非如此。每一位剧本作者的创造原则是独一无二的，并需要得到充分尊重。”Rhianna Pratchett十分赞同这一观点，强调这并非是在王婆卖瓜，“每个人都会赞美自己的职业，但对游戏编剧工作而言，我们所要争取的，并非是获得更多的资源与关注，而是能够伴随游戏开发始终，不再是作为事后的点缀，或是可有可无的枝节。”虽然现如今，游戏产业可以像其它老牌娱乐产业那样，创造出价值数十亿美元的世界级产品，游戏编剧在其中也发挥着难以替代的作用，但这些个案并不足以改变游戏编剧在开发过程中所处的相对薄弱的地位，正如Rhianna Pratchett所言，这依然是一个年轻的职业。

角色的弧度

Square Enix 成功收购 Eidos 后，古墓丽影成为他们在欧美游戏市场最核心的本地游戏品牌，然而，这一历史悠久的游戏系列在近年来却陷入了不温不火的状态，销量下滑明显，在玩家中的口碑也持续低迷，为了重振旗鼓，Eidos 相继出台了两项重要的人事任命：指定 Karl Stewart 担任古墓丽影系列的全球品牌主管，并邀请 Rhianna Pratchett 参与游戏的开发工作，不但负责撰写《古墓丽影》最新作的剧本，而且直接策划重塑劳拉游戏形象的关键工作。Karl Stewart 自 2005 年开始担任 Eidos 的创意主管，两年后升任全球市场主管，先后参与监督和发行了《古墓丽影 传奇》、《古墓丽影 地下世界》、《古墓丽影》十周年版以及《古墓丽影 光之守护者》等作品。

在 Eidos 内部，Karl Stewart 或许是最适合执掌古墓丽影游戏品牌的人选，他曾担任资深动画师一职，还是《凯恩与林奇》的游戏创意主管，熟悉游戏开发第一线的工作，同时，他又精通商业和发行事项，成功策划了《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的全球推广活动。“我的职业背景是为游戏品牌服务，并且将它真正发扬光大。我们希望重新想象这一系列的未来，现在，我们已经把甲板擦拭一新，可以扬帆起航了。”Karl Stewart 深知变革的风险，何况是一款历经 17 年而经久不衰的游戏经典，“(我们)不担心争议，玩家所能给予我们的最大批评是，面对让游戏变得更好的可能性，为什么你们连尝试的勇气都没有？”Karl Stewart 特意引用了一句英国俚语：To throw the baby out with the bath water，原意是泼洗澡水的时候，不能把孩子一起泼出去，而他所要表达的真正意思是，制作团队不会抛弃古墓丽影昔日的传统与灵魂。

Karl Stewart 重点研究了《蝙蝠侠》和《007》两部系列电影的重塑案例，《蝙蝠侠 侠影之谜》和《007 皇家赌场》无一例外的将视角回溯到主人公的早期生涯，这是实现品牌重启的一条最现实的路径。Karl Stewart 这样定义一个游戏品牌，区别于其他同类作品，具有鲜明特色的游戏体系，不过，这只是一种单纯的品牌认知，品牌的内涵实际上要深远得多。品牌的内涵在很大程度上是由玩家来决定的，永远不要去对抗玩家头脑中那个根深蒂固的印象，去改变一个在玩家群体中获得普遍认同的品牌是非常困难的。在新版《鬼泣》中，制作团队贸然改变了旦丁的外形，招致了大量玩家的批评，显然这不是一次成功的重塑行动。就《古墓丽影》系列而言，它的品牌内涵就是冒险，具有深度，出人意料，独一无二的冒险。

■劳拉的 CG 形象令人感到惊艳。

Karl Stewart 介绍说，“我将晶体动力的核心成员叫到了一起，讨论了很长时间，大概花了三个月，最终我们做出了决定，这是迄今为止我们迈出的最重要一步，从那一刻开始，我们就要坚信选择是正确的！”为此，晶体动力专门优化了制作室的架构，减少中层管理者以降低无谓的微观管理，给予一线制作人员更多的权限。“制作团队专注于《古墓丽影》，并非是某一款游戏，而是整个系列未来五到十年的发展方向。我和晶体动力的创意总监、艺术总监、制作人经常围坐在会议室讨论，有过非常激烈的争论，最终我们达成了一致，最重要的是将角色的“弧度”展现给玩家，也就是让人感同身受的角色成长。”在 Karl Stewart 看来，劳拉的形象不能变动，游戏的冒险风格也无需改变，真正需要变化的是劳拉与冒险之间的互动关系，通过这种互动，实现令人信服的角色成长。

《古墓丽影 黑暗天使》是系列历史上一次堪称灾难的变革，随着晶体动力制作室接管产品开发工作，2006 年推出的《古墓丽影 传奇》止住了游戏的下滑势头，但要使其重新焕发魔力，尚有大量工作需要完成。自上个世纪 90 年代开始，劳拉成为欧美流行文化的一个图腾，她无所不在，不仅是游戏，在其他娱乐产品、广告等媒介上也显得光彩夺目，仅授权费就为 Eidos 带来了数百万美元的收入。如今，

晶体动力制作室希望人们能够重新认识一个更好的劳拉，这不仅仅指的是图形质量，制作团队把故事焦点放在了这名勇敢、强大、富有经验的的女冒险者第一次冒险经历上，初出茅庐的她是如何变成现在的样子的？更重要的是，《古墓丽影》新作并非是系列前传，而是这款游戏一次全新的起航。

确立了变革的方向，如何实现劳拉的成长“弧度”，就是摆在 Rhianna Pratchett 面前的首要挑战了。她直言不讳的表示：“我对《古墓丽影》曾经很着迷，在首作后，又继续玩了《古墓丽影 2》，3 代时我参加了制作团队在英国举行的首发活动，但也就是从那一作开始，我对这个系列逐渐失去了兴趣。我认为在某种意义上，劳拉成了自己成功的牺牲品，冒险精神不再，她逐渐成为各种媒体上的性感招贴画。”2010 年中旬，Karl Stewart 联系了 Rhianna Pratchett，邀请她参与《古墓丽影》重生之作的开发，除了承担剧本写作，还保证她有充分的话语权，从游戏开发之初，就同制作团队在一起工作，制定并协调劳拉角色重塑的各项方案。“我花了两周时间将所有《古墓丽影》游戏玩了一遍，这个过程还是蛮愉快的，我不想有太多先入为主的观念，事情其实很简单，他们给了我一块空白的石板，然后，由我自己来发挥。”

预告片风波

2012 年 E3 展上，晶体动力发布了一段精心制作，名为“转折点(Crossroads)”的《古墓丽影》预告片，其中一段几秒钟的镜头在玩家和媒体中引发了轩然大波。马蒂亚斯的一个手下试图对双手被绑的劳拉不轨，这一疑似“性侵犯”的场景引发了不少《古墓丽影》铁杆粉丝的愤怒，不但认为此举亵渎了深受玩家喜爱的角色，也违背了《古墓丽影》赖以成功的游戏精神。此后，《古墓丽影》执行制作人 Ron Rosenberg 在接受采访时的失言，将这场舆论风暴推向了高潮。当 Kotaku 网站的记者询问游戏最初的剧情时，Ron Rosenberg 给出了这样的回答：“……劳拉被囚禁，岛上的流亡者试图强奸她，劳拉如同被逼到悬崖的困兽，不得不作出艰难的选择，在这里她生平第一次杀人，这是她人生的一次巨大转变……”当惊讶的记者再次向他确认时，Ron Rosenberg 给出了相同的回答。

面对外界的批评与质疑，晶体动力制作室的主管 Darrell Gallagher 很快发表了一份官方声明，强调“制作团队不会也无意这样做，有关性侵犯的说法只是(媒体)对访谈的误解。”然而，所谓覆水难收，外界逐渐将指责的焦点对准了《古墓丽影》的新任编剧 Rhianna Pratchett。“我看过一篇网上的文章，说我可能有轻视女

性的倾向，在我成为这部游戏的编剧时，他们就有了先入为主的观念。是的，那一幕也许包含有性暴力的威胁，但这完全是出于叙事需要，这并不是《龙纹身女孩》。”针对外界愈演愈烈的疑问，Rhianna Pratchett主动接受了媒体的专访，最终平息了这场风波。“强奸，我认为不是描述那一场景的恰当词汇，整件事情不该像现在这样被讨论。这绝对不是一次玩世不恭的炒作，没有人希望这样描述，作为负责这部游戏的剧本作者，我对此感到很恼火。”

Rhianna Pratchett认为整个事件也有积极的一面，除了再次证明玩家对《古墓丽影》的热爱之外，还揭晓了玩家与游戏角色之间存在的潜移默化的情感联系，“我理解玩家对此感到不悦甚至愤怒的原因，他们喜欢劳拉，玩家和这个成功的游戏角色之间建立了一种独一无二的联系。我甚至相信，一些人和我有相似的感觉，在游戏过程中认为自己就是劳拉，这就像在《疯狂世界》(Psychonauts)中我是Raz，在《魔兽世界》中我是一名牛头人德鲁伊。”Rhianna Pratchett的看法是，虽然不能将玩家和游戏角色之间的关联，简单概括为扮演与被扮演，保护与被保护的关系，但这确实会传递一种感同身受的体验。好的游戏应该有代入感，而营造代入感就是游戏编剧的主要工作之一。“记者们只是在预告片中看到了那个片断，缺少上下文联系，他们没有看到劳拉的反应，这是游戏中一个非常重要的场景，但是，无关乎性，而是劳拉第一次杀人。”

■《古墓丽影》宣传图。

制作团队花了很大功夫来设计首次杀人的场景，最初的想法是：劳拉迫不得已作出反击，杀死了一名岛上的流亡者，于是她深陷于惊恐和慌乱中，这时岛上下起了暴雨，劳拉在雨水的洗礼下最终振作起来。这样的安排虽然有些戏剧性，但至少符合逻辑。不过，Rhianna Pratchett很快否定了这一方案，她的理由很简单，这是劳拉的初次冒险，但她只是纸面意义上的新人，作为充满传奇的克劳馥家族的一员，她从小经受严格的教育和训练，身手敏捷，精通各种武器．“当你练就百步穿杨的枪法时，就会意识到，总有一天，你会把枪口对准某人。这是劳拉的第一次冒险，但她从来不是一只菜鸟。过于惶恐的反应，并不符合她的背景与个性。”Rhianna Pratchett认为如果将初次杀人的劳拉塑造成“哭哭啼啼的小女孩”，只会让后面众多大开杀戒的场景显得格外滑稽。

□Rhianna Pratchett成功塑造了年轻的劳拉。

Rhianna Pratchett故意缩短了劳拉杀死敌人后的“慌乱时间”，并在随后立刻安排了一场同敌人的遭遇战，玩家要在这里杀死两名敌人。此举并非意在证明劳拉恢复了镇定，或是在精神上有了脱胎换骨的变化，而是表现出劳拉对武器同死亡的关系有了更加深刻的认识。在这一场景的尾声，她在和罗斯船长通话时说出了：“……但可怕的是，杀人一点也不难。”这不但反映出劳拉对乱杀无辜的马蒂亚斯和他的同伙的痛恨，也是一次更深层次的自我反思。Rhianna Pratchett希望游戏在潜移默化之中让玩家了解到角色的思想变化，“以往的游戏作品中有很多过于突兀的角色刻画方式，仿佛一夜之间主人公就成为了英雄。在本作中，通过对话、面部表情、游戏中与其他NPC的互动，我们努力帮助游戏玩家进入劳拉的内心世界。虽然游戏的对话量并不多，但几乎每一句都前后揣摩了不少时间。”

重塑劳拉

就纸面上的工作而言，Rhianna Pratchett主要负责过场电影和游戏人物对话的创作，但实际上，在过去两年，她和制作团队在一起协同工作，涵盖了从角色设计到场景架构等方方面面的内容。“与设计师工作在一起尤为重要，这样才能为开发工作打下一个坚实的基础。对游戏编剧而言，一定要了解冰山是如何形成的，即便玩家只能看到冰山的上层部分，但水面之下的部分也很重要，我花了很长时间撰写角色生平介绍，脚本等，实际上想达成的目标就是，让玩家感觉到一切本该如此。”Rhianna Pratchett与晶体动力制作团队的合作相当融洽，不过，她也谈到了同行的一些不愉快经历，“相比其他娱乐媒介，游戏业在叙事技巧方面显得有些落后，很多开发者并不重视，也不想利用这一点。我的一位同行因为和制作团队产生了一些分歧．在一次开发会议上，对方干脆质问，为什么让一个写东西的对我们指手划脚？”

在十年前，游戏制作团队很少设立专职编剧一职，现在，编剧不仅成了重要的一分子，而且深入介入整个游戏开发流程。他们的工作不仅是对游戏故事、题材、表现手法和方式创意进行策划，而且还担负着突出故事中心，塑造人物性格的职责。此外，编剧还要和游戏制作人一起研究剧本，使其更适合游戏这一媒介，这意味着他们对情节创作、关卡设计、美术风格、音乐音效等环节都有一定的话语权，游戏设计师对此感到有些不适应也很正常。另外一方面，不少游戏编剧来自于影视剧行业，对游戏产业的特点与环境并没有充分了解，对游戏开发工作一知半解，双方的沟通交流引起误会也就在所难免。正如Rhianna Pratchett所言，真正熟悉

■ Rhianna Pratchett坚持使用高品质的CG。

游戏业，理解游戏开发模式的剧本作者还是太少，这依然是一个有着众多年轻从业者，尚有巨大发展潜力的新兴职业。

幸运的是，已经在游戏产业摸爬滚打6、7年的Rhianna Pratchett，与《古墓丽影》制作团队相处融洽，双方在有关重塑劳拉形象的众多问题上达成了一致。作为系列重新启动的全新作，Rhianna Pratchett强调，她不希望将劳拉的坚强个性带走，尽管初涉冒险，但没必要削弱劳拉的能力，从弱变强并不是本作试图展现的内容。在Rhianna Pratchett看来，劳拉有太多的品质值得挖掘，比如她的决心，勇气、善解人意、充满激情、意志坚定等。“所有这些精神都在，成长并不是从无到有，这不符合实际，我们要展示的是劳拉经受了怎样的遭遇，从而强化了自己的意志和品质，同时，我们也准备好让玩家领略到劳拉年轻时的一些性格特色，比如她的固执、有时会陷入恐惧，有时又会自我打气。”

以往的媒体报道，会有意无意地将劳拉塑造成一个性感、几乎无所不能的女冒险家，而在《古墓丽影》新作中，Rhianna Pratchett尽力避免劳拉的形象“不食人间烟火”。“我当然希望多数玩家能够接受她，但是这么说吧，我无法取悦所有人，你总要忠于自己的眼光。”Rhianna Pratchett坚信制作团队找到了正确的方向，重塑而非重新定义一个玩家认知度高的经典角色。长久以来，玩家在《古墓丽影》中最热衷做的事情就是行动和探索，制作团队希望劳拉在游戏中的抉择、面对危险时的反应，以及由此产生的情绪变化，都能成为展现其性格的有效途径。“我希望游戏的所有部分都为展现劳拉的性格来服务，我认为，我们所面临的最大设计挑战是，如何更聪明的定义游戏世界的逻辑，逻辑比真实性更重要，因为它可以让劳拉的行为令人信服。”

Rhianna Pratchett并没有将玩家熟悉的劳拉性格改变，恰恰相反，她希望玩家能够更深入得了解她身上的品质，除了那些与生俱来的，还有什么样的经历影响了她。在游戏最初几小时的场景中，会保持黑暗和令人有些绝望的浓厚氛围，制作团队故意设定劳拉没有任何武器，要等待很长时间后才会获得第一把枪。Rhianna Pratchett指出《古墓丽影》既不是一款剧情导向的游戏，也不是一款操作导向的游戏，制作团队将它形容为一款以冒险旅途为导向的游戏，因此在冒险时的节奏感就变得非常重要。设计者不希望玩家一路猛打猛冲，让强化射击元素的《古墓丽影》沦为一款打枪游戏，所以他们加入了大量探索内容和新颖的营地设计，不少秘密古墓和收藏品等待玩家的探索。此外，制作团队延后了枪支出现的时间，但给了玩家火把和弓箭，在游戏某个后期场景，劳拉被抓，失去了所有武器，这些情节安排都是为了让游戏的节奏张弛有度。制作团队也鼓励玩家基于游戏的环境和场景，做出最正确的应对。

在《古墓丽影》是否使用CG的问题上，充分体现出Rhianna Pratchett在人物塑造方面的精明和老到。本作的CG过场电影拥有极高的素质，给玩家留下了深刻印象，但同时也意味着高额的制作费用。起初，制作团队一度考虑使用在动作冒险游戏中渐成主流的引擎生成动画，而Rhianna Pratchett却坚持要求使用最高水平的CG，这项决定不但会超出原有的动画制作预算，而且可能对游戏开发时间造成影响。通常，游戏编剧不大热衷于在游戏中穿插使用CG动画，认为这不但会拖慢游戏的节奏，而且同直接的故事叙述存在难以调和的矛盾，毕竟游戏的第一属性是互动，而非让玩家被动的去“观看”。另一方面，从CG转到游戏的实际画面，一定存在明显的画质落差，对一款强调冒险和环境探索的游戏来说，这样的安排并不明智，那么，为什么Rhianna Pratchett要坚持己见呢?

“像《潜龙谍影》、《最终幻想》的粉丝们都很享受游戏的过场动画，即使有时它看起来显得十分罗嗦，冗长。”Rhianna Pratchett认为排斥过场动画本身就是一种偏见，“过场动画依然是游戏制作的重要工具之一，虽然我们可以说出大量破坏游戏节奏和剧情叙述的例子，但这就像是你经常被锤子砸到拇指，我们要学会如何使用它，而不是扔掉锤子。”精心制作、节奏把握明确的过场动画，不但可以同游戏的直接叙述和谐相处，有时还能发挥画龙点睛的作用。Rhianna Pratchett坚持在《古墓丽影》中使用高水准的CG，是希望玩家能够很快接受新的劳拉，忘掉过去媒体宣传和电影中安吉利娜·朱丽版本的劳拉。作为一款旨在规划《古墓丽影》未来的重生之作，让玩家慢热进入游戏状态显然不是最佳选项，高素质的CG不但提升了代入感，强烈吸引了玩家的注意力，而且年轻的劳拉以高清面貌登场，其形象会更加深入人心。

Rhianna Pratchett很善于通过只言片语，来塑造人物个性，反映角色的心态。比如游戏一开篇，劳拉就引用了一段名言，“所谓非凡应该是我们的事迹，而非身份。”揭示了本作试图传达的精神。在游戏中后段，劳拉和同伴雷耶斯发生了争执，她展现了自己真诚又气场十足的一面：我不要你相信我，我是请你信任我。劳拉的一句话，就终结了眼前的矛盾。在游戏尾声，Rhianna Pratchett为劳拉设计了一句意味深长的台词，“我的父亲对了，世上有太多神秘的事情……我需要找到答案，我必须去理解……我不回家了。”劳拉全新的冒险才刚刚拉开帷幕，而Rhianna Pratchett还有很多创想尚未实现。“本作惟一的遗憾是，人物关系有些单薄，在未来的作品中，我希望能够为劳拉树立一个势均力敌的对手。”

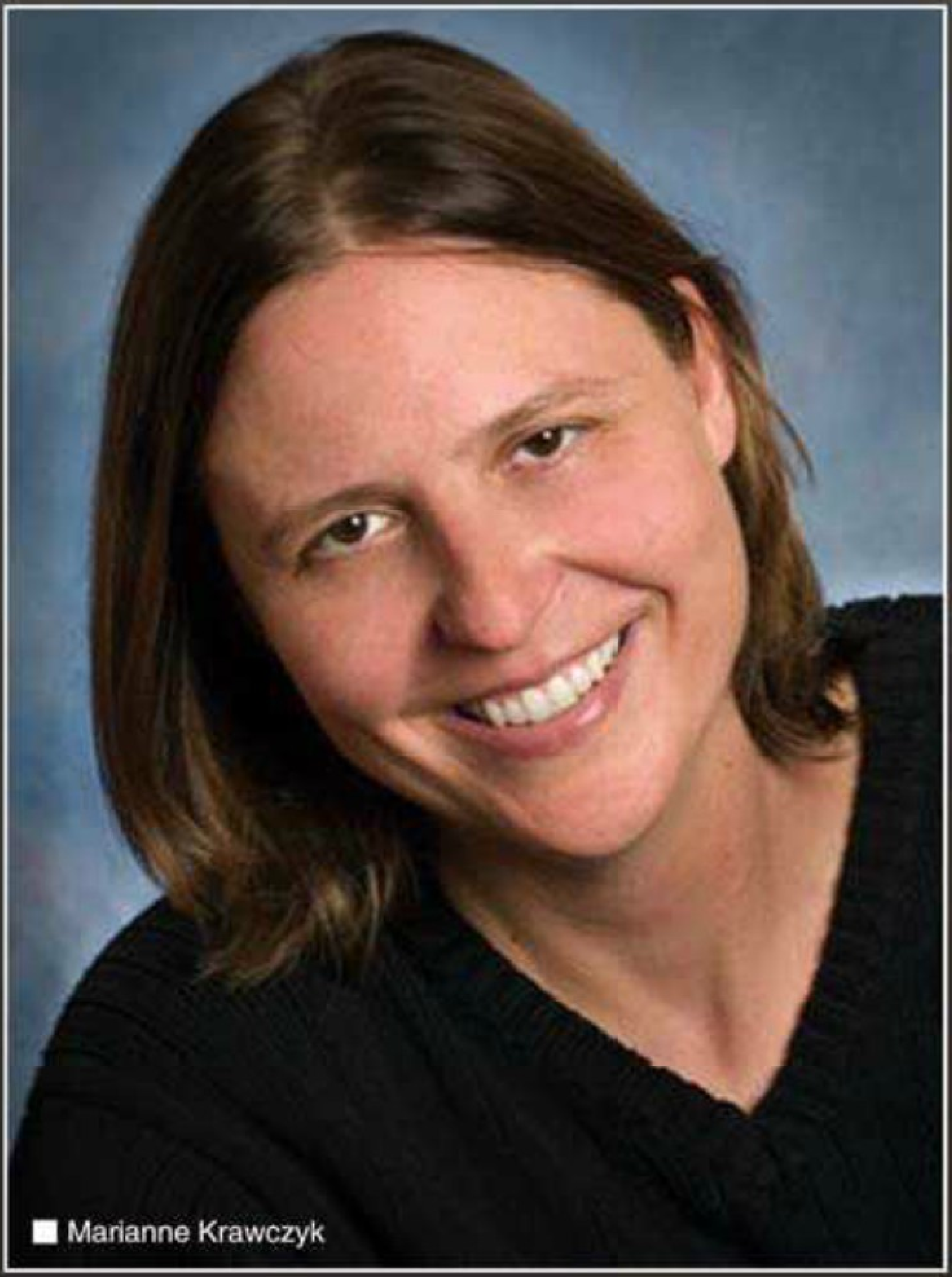
强者恒强

《战神》的每一代作品都会由全新的制作人担纲，在过去7年间，圣莫尼卡的制作团队也出现了不少全新的面孔，唯独这款动作游戏天尊的编剧始终是一位女性：Marianne Krawczyk，她甚至撰写了《战神》手机版游戏的剧本。想想看，游戏产业迄今为止最强悍、最难以阻挡的雄性图腾，恰恰出自一位女性之手，这项工作的困难和挑战可想而知。在Marianne Krawczyk看来，塑造奎托斯并规划《战神》系列的故事发展，所遭遇的最难以突破的瓶颈在于——强

者恒强的定律。“当你的目标是推翻整个奥林匹斯众神的统治时，仅有力量是不够的，所以我们塑造了满腔怒火，执着于复仇的奎托斯。随着他越来越强大，制作团队发现很难在他的身上注入其他的品质，这是角色设计的一个难题，当你强大到足以杀死众神之王宙斯时，角色身上的人性就会越来越少。”

所谓强者恒强，奎托斯“人挡杀人，佛挡杀佛”的形象已经深入人心，玩家很难接受他的失败，很难接受制作团队对他的削弱，甚至在游戏中表现奎托斯对妻女的温情一幕时，制作团队也会慎之又慎。部分玩家不满《战神 3》的结局，很大程度上是认为强悍的奎托斯不应该选择自杀的道路，对此，Marianne Krawczyk 谈了自己的看法。“奎托斯并未选择死亡，他的选择是留住希望。(对于《战神 3》的)结局有争议是很正常的事情，他完成了自己的复仇，我希望他也能够实现自我救赎。”新近发售的《战神 超凡》，虽然讲述了奎托斯向战神阿瑞斯展开复仇前的故事，但制作团队并没有削弱斯巴达之鬼的力量,甚至让他获得了“分身”和“减速”等比以往更强大的力量。不过，游戏中奎托斯的一些表现还是引起了部分质疑，比如同奥克斯热情地握手，在提洛岛上保护平民免受伤害等。

由于同圣莫尼卡制作室签署有保密协议，向来在媒体前保持低调的 Marianne Krawczyk 并未透露《战神》系列的未来发展，但在今年游戏开发者大会的一次内部会议上，她还是分享了自己进行角色塑造的心得。Marianne Krawczyk 毫不掩饰自己对奎托斯的钟爱，“我非常喜爱奎托斯，事实上，在整个创作过程中，我经常和他进行精神上的交流。”不要以为 Marianne Krawczyk 在开玩笑，对此她解释说：“我的首要职责是剧情创作，然后是对话……目的只有一个，让角色的表现令人信服。我们不会一味的强调奎托斯的某种性格特质，这并不能让玩家感同身受，真正需要的是潜移默化的剧情叙述，不是单纯的表演。尽管《战神》的故事背景是与玩家生活相去甚远的希腊神话世界，但是奎托斯作为一名领袖、一个男人、一个父亲，他的遭遇与选择是可以打动玩家的。我认为，如果你塑造的角色真的拥有生命的话，他可以呼吸，他可以与你进行心灵上的对话。”



■ Marianne Krawczyk

■《战神 超凡》中的温情一幕。

从商业角度考虑，《战神》作为索尼最重要的游戏资产之一，制作团队显然不会因为三部曲的完结，而让奎托斯彻底退出历史舞台。外界希望透过《战神 超凡》来一窥系列未来的发展方向，对此，Marianne Krawczyk 表达了自己的态度，“在《超凡》中，我们希望向玩家展示一个更富有人性的奎托斯，但制作团队不会另起炉灶，更不会选择大幅改变角色的定义。在过去的三部曲作品中，复仇是游戏的核心推动力，而未来，我认为希望将比愤怒有更大的发挥空间。”奎托斯是否真的死去了？他是否会再次谱写新的战神传奇？在终结希腊众神之后，系列游戏是否会涉足全新的神话体系？我们有理由相信，在《战神》系列的御用编剧 Marianne Krawczyk 的头脑中，已经有了上述问题的答案，而这一答案依然会气势磅礴，难以阻挡！

Marianne Krawczyk 善于刻画人物，她与 Sony、Activision、THQ 和 Midway 等大牌游戏公司都有过长期合作的经历。除了《战神》系列，她的作品还包括过《黑暗地带 51 区》以及两部 PSP 游戏《战争指挥官》与《未名传奇 武士代码》。利用业余时间，她还撰写了大量有关游戏剧本创作的书籍，比如《游戏开发核心技术：剧本和角色创造》，这本著作在国内推出了中译本，书中重点介绍了如何撰写引人入胜的游戏剧本，在生理、心理、社会以及语言角度创造出真实可信的游戏角色。因为《战神 2》的出色表现，她获得了英国电视和电影艺术学院颁发的最佳故事和角色设计大奖，这是游戏产业剧本作者首次获得的重要跨媒体大奖。

在《战神》系列游戏开发过程中，Marianne Krawczyk 会给制作人员撰写一些游戏世界发生的小故事。当然，这些故事并不会出现在游戏中，但是却可以加深他们对游戏人物和所处世界的认识，提供给他们更具象的视野。Marianne Krawczyk 相信，对游戏作家而言，编写剧本不是唯一的工作，他们可以在游戏开发过程中发挥更多的影响和贡献。“如果把游戏产业比喻成造梦的机器，那么剧本和角色就是它的齿轮和轴承……我们必须要加强原创能力，归根到底，一个产业的生存，还在于它能够提供独特的内容，而不是它的模式。”

■更富有人性的奎托斯。

文 华尔兹 美编 anubis

THE LAST OF US

相信大部分PS3玩家今年最期待的独占游戏之一当属《最后生还者》，游戏最吸引我的地方莫过于类似《行尸走肉》式的剧情，以及前所未有的末日生存感。从目前公布的几款预告片来看，我们有理由相信本作是今年最具有拿到最佳游戏潜质的作品之一。如果你和我一样已经等不及游戏的到来，不妨先来一睹游戏目前的最新情报吧。

恐怖生存主题

游戏标榜以恐怖生存为游戏目的，与以往的丧尸恐怖游戏相比，《最后生还者》更加着重于描写人类在末日背景下的生存方式。目前玩家可以从下面这段试玩报告中，对游戏有一个基本的了解。

当玩家开始操控Joel后，会感觉与德雷克十分相似，在移动过程中会发生很多的场景互动，不过与“《未知海域》系列”相比，本作的战斗部分明显会少一些，大部分时间下玩家都将置身在遭到爆破并且被病毒侵蚀的波士顿中，感受安静且恐怖的气氛。

游戏的画面细节美到无话可说，玩家每移动一次镜头就能看到新的细节。当你穿梭在这座被破坏的城市时，短暂的平静突然被

■玩家如果想存活，就需要灵活利用手中的冷兵器。

末日余生	SCE		动作冒险
PS3	The Last of Us		美版
	2013年6月14日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.

哭叫声打断，这一切预示着玩家即将面临到的危险。

这悲惨的叫声来自感染者，整个城市受到病毒侵蚀后，这些可怜人起初仅剩下一丝人类的意识，但却无法控制他们的身体。染上这种病毒的人类被称为 runner，它们苍白的肤色和身上的细节令人印象深刻。他们个别行动不会有太大威胁，但一定要避免被它们集体攻击。由于玩家手中热兵器的子弹有限，而附近无法找到冷兵器战斗，如果采取鲁莽行事开枪的话其响声很容易遭来杀身之祸。眼下惟一的办法只有避开它们，不要被发现。

在潜行的过程中，玩家大多处于蹲下的状态，移动时尽量避免发出响声同时要清楚敌人的位置。与其他具有潜行要素的游戏相比，本作中敌人的行动更加难以预料，在前往下一地点前玩家可以选择通过扔砖头或者酒瓶来转移它们的注意力。当玩家走到 runner 的身后时，可以选择将其勒死或者使用捡到的物品来处决对方。在与 runner 战斗时，它们有可能进化至更加厉害的阶段。玩家可以很明显的看到病毒体从一个感染者的眼球中爆出，然后布满面部，这种形态的感染体名叫 clickers。它们即便处于失明状态，也可以通过声响辨别玩家的位置之后轻松猎杀，它们甚至会将 Joel 的后脊椎碾碎。遇到这种敌人玩家需要更加小心，它们比 runner 更强壮，虽然属于感染者中的稀有种类，但感染者群中如果有 clicker 的话，玩家将会陷入大麻烦。在战斗当中，演示者曾多次被身后的 clicker 袭击，玩家如果想存活，就要时刻知道它们所处的位置。

好在 Joel 可以进入一种感知模式，在这种模式下 Joel 会用“聆听”方式来感受附近感染者的位置，即便有墙隔着也能进行方位判断。玩家可以通过这种方式来观察感染者对 Joel 行动的反映。在后期玩家需要时刻提高警觉，哪怕一个错误的动作也可能引来大量感染者的攻击。

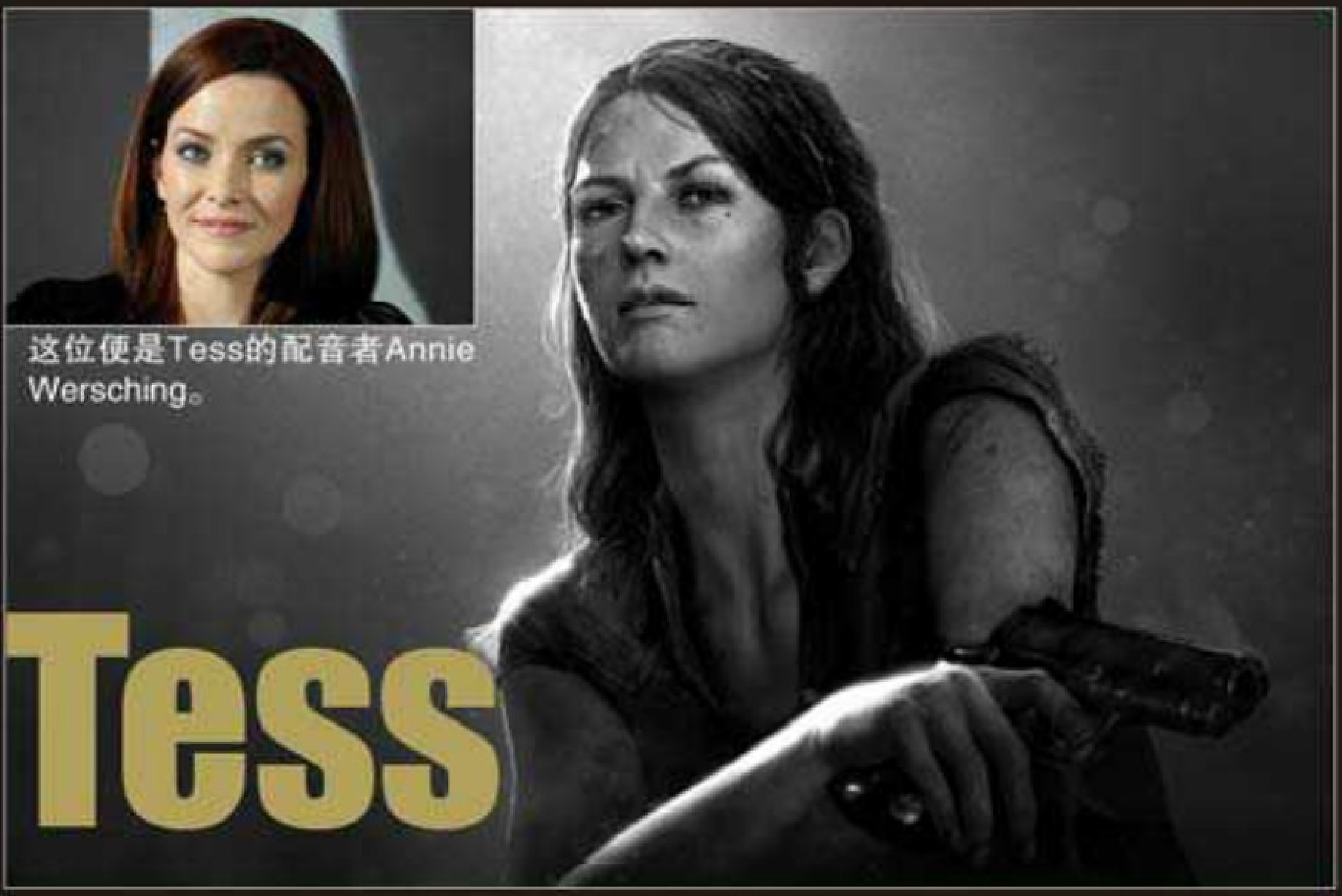
如此惊醒动魄的生存体验，让玩家时刻屏住呼吸，这就是本作生存恐怖游戏理念。

■敌人群体中出现clicker会让玩家陷入艰难的战斗。

■从敌人身上找到有限的子弹。

■使用砖块可以有效吸引敌人的注意力。

女性生还者



这位便是Tess的配音者Annie Wersching。

游戏中诸多的生还者中，Joel 的搭档 Tess 无疑是一个亮点，她是隔离区中的一位黑市商人，聪明自信，是一个精明的战略家以及谈判专家。她用聪明的战略来确保自己的走私货物是首屈一指的。她与 Joel 是互德互利的关系，在这个末日背景下，Joel 对她有着强烈的信任，不过这并不表示 Tess 对 Joel 有着同样的看法，本作人与人之间的心理斗争表露无遗。

聪明，能干，Tess 无疑是本作的核心角色之一，负责为 Tess 提供配音以及动作捕捉的是 Annie Wersching，这位演员曾经出演过美剧《24》。相信其出色的演出会为游戏增色不少。至于 Tess 与 Joel 最终的命运如何，还需要等待游戏发售之后揭晓。

游戏测试，仅限女性？

目前，在顽皮狗工作室中负责测试《最后生还者》的女性数量要远高于男性，在谈及此事时，游戏的制作人 Neil Druckman 表示：“测试外观影响是促进游戏品质的另一个重点。女性高于男性的洞察力更有利于测试出一些游戏中难以发现的蛛丝马迹，并给与意见。”现如今，确实有越来越多的游戏开始关注女性市场，并与女性作为题材亮点，比如前段时间的《古墓丽影》，以及在《生化奇兵 无限》中至关重要的伊丽莎白。据统计目前核心玩家中有 30% 为女性玩家，可见她们的影响力早已今非昔比。所有本作之所以采用女性测试者也就不显得奇怪了。

■即便是被毁掉的城市，也依然美得令人窒息。

去年的“SCEJ Press Conference 2012”上，NBGI公开了这款名为《高达破坏者》的新作。跟以往的“高达”题材作品不同，本作进行战斗的不是1/1的实体机体，而是我们经常用来收藏的“钢普拉”（GUNPLA）模型。玩家可以自由地收集各种机体部件，改造自己的机体。最近，本作又公开了全新的情报，下面一起来看看本作的魅力吧。

文 宇宙人 美编 心の永恒

高达破坏者	NBGI		动作
PS3	ガンダムブレイカ−		日版
	2013年6月27日	人数未定	售价未定
	无对应周边		

游戏流程

本作的流程推进采用类似于“《BATTLE》系列”的任务形式，玩家可以在人物中跟各种机体对抗，破坏它们并抢夺它们的零件来强化、DIY自己的机体。

■任务受理台，我们的机体就在外面整装待发。

■破坏了敌人的机体后可以收集零部件。

■任务完成，清算画面中能看到本次任务中的收获，快用这些零件强化自己的机体吧。

已确认登场机体！

本作魅力其一——自由搭配的高达配件

由于使用的是钢普拉，因此玩家可以自由地对机体进行DIY了，用登场高达的手脚身体等各种零件自由拼装，设计出自己理想的高达，不同的零件还可能会影响到机体的武装和运动能力。

▲吉姆头+元祖身+OO脚+强袭自由的双臂和飞翼。外形有点四不像……

◀除了可自由组合部件之外，还可以根据喜好喷上不同的颜料，制作更具个性的钢普拉。

▼教官：“这样的吉姆没问题么？”
小兵：“大丈夫，萌大奶！”

——（模拟战）混战中，小兵被人削成棍棍。

◀系统音：“教官发话了，你丫不能就这把机体搞坏掉……”

教官：“再问次，这样的吉姆没问题么？”
小兵：“请给我最好的！”
——于是，吉姆就一个部件都不剩地被改装了。▶

▲小兵：“哇哈哈哈！此刻的我甚至凌驾于阿姆罗之上！！”

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・MBS

本作特色其二——体积不同的模型对抗战

如果大家有经常买高达模型应该都会知道，钢普拉通常有 1/144 或者 1/60 之类的比例。本作中将会引入这两种比例差异的机体，让玩家能体验到小机体合力对抗大敌人的战斗。

◀1/60的钢普拉对1/144来说凛然是一庞然大物，性能和技术的差距能否战胜体积呢？

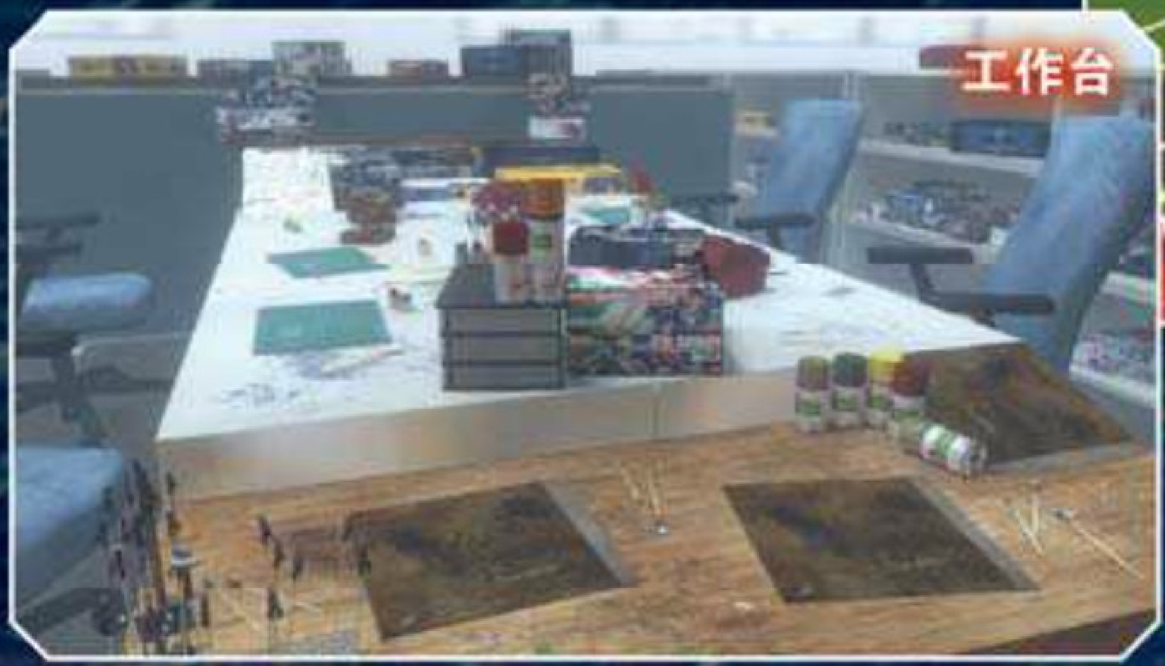
本作特色其三——部位破坏！

既然能够自由地装嵌不同的部件，自然也可以拆下来。本作标题告诉了我们，游戏的战斗系统将更强调机体部位破坏，也就是俗称的“削人棍”，相信这对广大高达粉丝来说都不会陌生吧。游戏中只要 HP 还没耗光，就算某些部件被拆了下来也未至于动弹不得。但是要注意，装备在该部件上的武器和功能也会无法使用。腿部被破坏移动力会下降，手被破坏会丢失武器。

◀头部看上去是没什么作用的部位，因为高达的驾驶舱一般都在身体内的，但是……头部被拆卸了之后会失去重要的锁定功能，严重的也会导致一些武器无法使用。

本作特色其四——不再局限于传统的战场

本作的战场不再局限于什么城市基地宇宙空间了。既然是 1/144 的钢普拉，放到哪里都能作为战场。比如赌桌，工作台等。笔者虽然未用过这么那些专业的工具，但那些杂乱地摆放的喷漆和工具，堆积如山的盒子，还有桌面上的污渍等等，跟隔壁《模魂志》他们的工作台非常相似。



大魄力的必杀技“EX 攻击”

□□□

除了多样的攻击招式之外，怎么能少了华丽的必杀技呢。不仅威力强大之外，范围也非常惊人。

【多种攻击方案】

通过装备不同的部件就能让钢普拉使用不同的武器作战，但就算使用相同武器，钢普拉也有对应的两套攻击动作，距离不同，攻击方式会发生变化。下面以“**ヒ－ト·ホ－ク**”和“**ザクマシンガン**”（扎古用的斧头和机枪）为例简单说明：

动作 A

近战

▲利用斧头进行快速的连斩攻击，非常基本的连段。

射击

▲对前方1个特定目标集中火力射击，从远处给予大伤害。

动作 B

近战

▲将敌人挑空的纵砍，可以进行追击给予大伤害。

射击

▲机关枪水平扫射，可以给予一定范围内的敌人伤害，被围困的时候能起到牵制作用。

《DoD》诞生十周年 新作即将始动

“《龙背上的骑兵》系列”（以下简称《DoD》）以其独具一格的战斗系统、跌宕起伏的游戏剧情以及气势磅礴的配乐成功征服了众多玩家，成为PS2时代不可不玩的经典。时隔8年之后，SE终于公布了《DoD》的第三部正统续作，制作人依旧是柴贵正，导演依旧是横尾太郎，人设依旧是藤坂公彦，曾经制作过《DoD》的各路高手再度集结在一起，叫人怎能不期待？

龙背上的骑兵3		Square Enix	动作角色扮演
PS3	ドラッグ オンドラグ-ン3		日版
	预定2013年	1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄未定

▲强大凶猛的外表下是一颗纯粹朴实的灵魂。

MIKHAIL

与ZERO签订了契约、一同旅行的高贵龙种。是位纯粹的理想主义者，认为“无论是怎样的对手，只要通过沟通就能相互理解”，因此也对喜爱战斗的ZERO格外严苛。不过作为龙种的一员，Mikhail的战斗力仍是不容小看的，曾经数次在战场上解救ZERO的性命。另外，Mikhail是它今世的名字，转生之前使用的是其他名号。

STORY

在遥远的过去，曾经有过一个被战乱和苛政搞得民不聊生的黑暗时代。

在这个混沌的世界中，出现在苦不堪言的百姓面前的救星，是名为“歌谣”的女神们。女神们是一群可以用歌声发挥出魔力的超能力者，她们使用着这项压倒性的力量讨伐各地的领主，终于将荒芜的大地恢复了往昔的和平。

于是女神们就被民众尊称为“歌姬”，肩负起了统治世界的重任。

少女“ONE”作为“歌谣”中的一员，胸怀为世界带来安定与平和的强大意志，她是全体“歌谣”的统治者，站在世界权力的顶端。但是某一天，ONE的姐姐ZERO带着她的龙出现在了ONE在面前。ZERO也是一位“歌谣”,并且她还拥有着最强的能力。

为何，ZERO会突然出现在ONE的面前？

为何，ZERO会与龙一起行动？

以及，“歌谣”究竟是怎样的存在？

世界，将再一次被炙热的烈焰笼罩……

爽快的地面战

本作的战斗部分分为地面战与空中战两大类。在陆地上时，ZERO 将通过高速挥舞剑戟以华丽优美的姿态虐杀周围的敌人，伴随着凛冽的刀光喷射而出的是敌人鲜红的血液，随着战斗时间的推移，ZERO 洁白的洋裙也将被鲜血染红。“歌谣”拥有通过浴血来提升战斗力的特殊能力，从游戏截图来看，当 ZERO 浴血到一定程度后就可以进入类似“狂暴”的状态，此时洋裙上的鲜血会蒸发掉，ZERO 战斗力大幅提升，并且周围会飘舞着白色的花瓣。这个设定有点类似于《御姐武戏》，不知《DoD3》会作出怎样的创新?

ONE

ZERO 的妹妹，和姐姐一样同为“歌谣”的能力持有者。性格与 ZERO 截然相反，认真、理性、且充满正义感，对于“歌谣”为何会拥有如此强大的力量一直心怀质疑。见证到世界各地饱受领主们欺压的痛苦百姓，发誓要讨伐领主们创建一个崭新的世界。

绝壮的空中战

既然作品名叫《DoD3》，自然是少不了充满魄力的骑龙空中战了。玩家可以操纵着巨龙对弱小的杂兵们进行各种蹂躏，例如喷火烧死他们或是扇动翅膀将其吹飞，还可以将巨大的建筑物破坏殆尽。

ZERO

被称为“歌谣”的特殊能力者，拥有超越常人想象的战斗力，手持一把剑戟进行战斗。在性方面颇为开放，与多位男性保持着肉体上的关系。性格粗暴而且讨厌麻烦，与性格认真严谨的妹妹之间争执不断。在 ZERO 的右眼中盛开着一朵白色的花朵，令她散发出妖艳诡异的气息。

check point 赤瞳与义肢

仔细观察设定图可以看到，ZERO 的瞳孔颜色是粉色,ONE 则是红色。在《DoD》中，赤瞳是一种感染病的症状，患上此病后将对痛觉反应迟钝、判断力地下，适合培养顺从的强力士兵。但在本作中，ONE 却并不像是被洗脑的样子……此外，尽管被头发遮挡住，还是隐约能看到在 ONE 的额头上有一个阿拉伯数字“Ⅰ”的印记，看来在 ONE 的身上还存在着不少待解之谜。

另一方面，ZERO 的身上同样也是迷雾重重。暂且不说右眼上那朵百花，就连她的左手也是机械义肢，这只手就是她与龙签订契约所付出的代价吗?

文 华尔兹 美编 NINA

乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗	NBGI		动作
PS3	JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle		日版
	2013年8月29日	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

游戏的发售日比想象中要晚，粉丝难免等待有些着急，不过别担心，官方目前放出了更多的人物让玩家先过过眼瘾。相信如果是《JOJO》粉的话，一定对这些已经公布的角色如数家珍。目前的情报来看，还会有更多的角色参战，游戏的豪华程度可见一斑。还等什么，现在马上让我们来了解一下新的登场角色吧。

乔纳森 乔斯达

▲因父亲之死而逐渐成长的乔纳森 乔斯达。

第一部的主人公，英国人，从小出生在贵族家庭，由一开始的受气包逐渐成长为绅士，父亲被迪奥杀死后学习波纹功，最终成功打败迪奥，并与其同归于尽。其攻击方式多为注入太阳力的波纹气功，可以利用波纹气功增加攻击距离。

威尔 A 谢皮利

第一部中传授乔纳森 乔斯达波纹气功的师傅，在教授乔纳森气功后与其一同讨伐迪奥，最终死于黑骑士塔尔卡斯之手。谢皮利精通水上行走、弹簧拳等招式，也可以利用波纹增强攻击距离。

吉良吉影

第四部的大反派，杜王町低调的杀人狂。其替身为皇后杀手，可以将接触到的物品变成炸弹，还会制作出自动跟踪的炸弹战车。后期替身能力进化，习得了将时间倒回的能力。本作中的吉良吉影将作为初回限定版中的人物登场。

第 6 部的主角，同时也是第三部主角承太郎的女儿，在监狱中逐渐从一个普通女孩成长为 JOJO 家族的战士。其替身为自由之石，该替身由线构成，可近战也可分解。

空条徐伦

艾梅斯 罗斯提

第六部的主要角色之一，为了复仇进入监狱。替身为“亲吻”，人型，拥有不错的攻击力，可在任意本体上生成唇印的贴纸，被贴上的物品会变成两个，一旦撕下便会再次合二为一，但合并的本体会被破坏。

在第七部中登场，曾经的天才骑手，但因事故导致下身瘫痪，在比赛中受到谢皮利的帮助，因为铁球的力量站立起来。其替身“牙”可以让指甲旋转当做子弹射出。

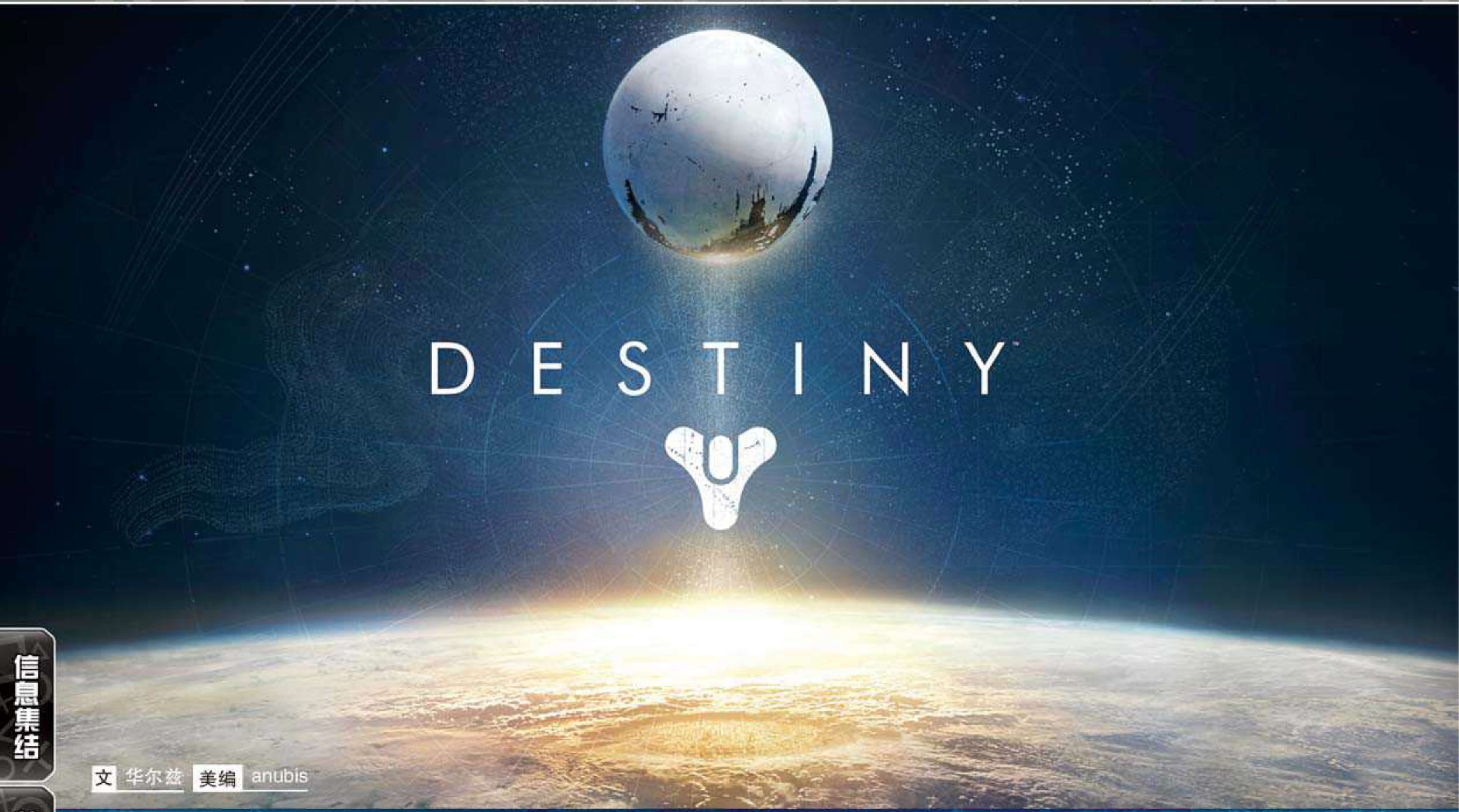
乔尼 乔斯达

东方定助

第八部故事的主人公，在“壁之目”被发现，失去记忆，对自己的一切一无所知，与常人相比显得有些怪异。其替身为 Soft & Wet，可以从肩膀上的星形胎记中放出肥皂泡，肥皂泡解除物体破裂时，可以夺走物品的某样东西。

超豪华限定版

游戏的封面以及超豪华限定版已经公布了，这个限定版中除了游戏外，还包括荒木飞吕彦大师绘制的金色美术板一张，游戏限定的空条承太郎模型，吉良吉影的下载码，音乐 CD 一张，以及川尻早人撕开脸部的笔记本。怎么样，是不是十分令人心动呢？喜欢的真饭要赶快下手啦。



文 华尔兹 美编 anubis

众所周知，Bungie 凭借曾经的“《光环》系列”一举成名，如今他们加入 Actvivision ，打造了这款全新的大型多人在线主视角射击游戏，游戏有着强大的野心以及惊人的构想，Bungie 靠着先进的技术敢于超出常人所想，那么究竟这款游戏能否像《魔兽世界》那样成功，还请各位拭目以待。

宿命		Activision	主视角射击
PS3	Destiny		美版
	发售日未定	多人在线	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

“这个想法看上去似乎更让你觉得疯狂。”

光环的创始人 Jason Jones 称：“宿命是我们的下一个重磅游戏，它拥有一个全新的世界观。”Jason Jones 自信满满地说道，当时这番充满野心的话让不少人充满了期待，即便游戏几乎连实机画面都无法看到。

“我们制作了一款拥有野心的作品呈现在大家面前。我们在制造的这款游戏不使用键盘和鼠标，而玩家也用不到这些。”

《宿命》是一款拥极其强调多人模式的科幻题材游戏(他们称其为共有世界)，玩家自己玩时会感觉充满了自由度，并且游戏中设置了与玩家好友无缝连接的系统。“我们打造这个游戏旨在让玩家更懂社交、更具合作精神。”《宿命》将会是一款类似 MMO 主视角射击游戏，无需注册费用，必须在联网的情况下游玩。

■图中的地点为游戏中的关键场景Black Garden。

游戏的七大关键要素

[一个庞大世界观]

这个要素使我们更加容易投入游戏的制作。”Jones 说，这款游戏的世界观从很久以前就开始在制作人们的脑中建造，最终成型。

游戏的故事发生在末日前，人类濒临灭绝，靠着地球外的 The Traveler 才得意生存，The Traveler 是一片巨大的白色世界，浮游在地球上方，是人类惟一居住安全的场所。最有实力的人类都已前往那个地方。之后人类开始探索银河中的其他星系，包括火星、金星以及月球等，寻找新的发展。不过外星生物正打算将人类彻底消灭，玩家所扮演 Guardian 的目

©2013 Bungie, Inc. All rights reserved

的就是阻止这些外星人，保护地球安全。

游戏的故事设定更像是一部小说中的其中一部分，Bungie的剧本负责人 Joseph Staten 说："游戏将会从共同冒险的角度来打造属于玩家的传奇故事。

■玩家扮演的Guardian角色将从The Traveler中获得能量。

[大量有趣的内容]

制作者以模拟的方式展开了构想。游戏中玩家可以选择名叫 Warlock 的职业（制作者表示每种职业的 Guardian 都可以使用一种来自 The Traveler 的力量，类似魔法）开始冒险。一座由巨石组成的塔作为玩家的家。在这里玩家可以构建属于自己的社交体系，提升装备或者提升地位。同时会有许多其他你知道或者不认识的玩家，玩家们可以计划如何去新的地点冒险，也可以选择简单地在那里欣赏日落日出。由于本作出色的新引擎，玩家得以欣赏到实时全局动态照明效果。

> "在这个世界可以让我留下属于自己的印记。"

而高等级的玩家会有更好的装备，包括一艘拥有华丽外表的太空船。太空船将在游戏中起到诸多作用，看来太空战将是本作不可或缺的要素。

此外冒险将是游戏的主轴，比如玩家前往火星探索，在那里可以发现失落人类文明的骨骸。这里还有一座古老的城市，其中有埋在沙中的黄金年代珍贵遗骸。这里已被大量的犀牛类生物控制，这种生物被人们称之为 Cabal。

男性职业角色虽然霸气，但是外形有点缺乏柔美，还好有一位神秘女性角色登场，通过无缝加入的这位玩家将帮助你完成冒险。她的职业类似"猎人"，有一辆速度堪比"幽灵号"的车辆，而手中那把独特的武器名字叫"The Fate of All Fools"。

一起探索到 Dust Palace 深处，到达 Charlemagne 的避难所后，玩家获得了一把新武器，这把枪有一个原创名字——Thorn，这把枪配置有 45 倍大口径的加农炮。完成后猎人职业玩家悄然离开，感觉就像游戏《行》一样，玩家在旅途中会有新的同伴相互牵绊，永远不是孤身一人。

"所以这个 Dust Palace 成为了构成我故事的一部分，这个硕大的世界观鼓励我去挖掘自己的冒险。"玩家兴奋地说道。

■火星已经是被Cabal控制的封锁区域。

■仔细观察构造会发现月球已经被破坏。

■与同伴一同组队厮杀将是令人激动的事情。

[慷慨的奖励系统]

Jones 表示玩家在游戏中可以赚取、挖掘、制作许多有趣的事情。玩家在游戏中做任何事情都会获得奖励，而获得的每一样物品都可以装备，包括独一无二的武器，披肩、头盔、铠甲以及面部。如此设定可以让玩家不停在游戏中找到动力。

[一种每晚新体验]

制作者希望玩家每次在游戏中都能有与上次截然不同的体验，"集火"这个词语经常出现在 MMO 游戏中，本作同样拥有该设定，也就意味着在《宿命》中将会有大量玩家组队完成任务的场面。Bungie 表示将为玩家准备足够多的活动。此外游戏不会有菜单界面，当玩家启动游戏后就仿佛生活一般。

[与其他玩家分享]

与朋友一起游玩将会获得更多的乐趣，游戏拥有完善的多人游戏模式，玩家将不再将注意力集中在人与人的对战中，合作才会是游戏的主轴，当然，玩家如果愿意，对战也是可以实现的，不过目前更详细的细节还不得而知。

■目前已经可以确定的职业，从左至右分别是Hunter、Warlock和Titan。

[可所有玩家融入]

还有一个值得强调的内容是《宿命》将会有让无论初学者还是核心玩家能融入其中的设定，新手玩家可以参加任何主要活动。以此来不断吸收新的玩家。Jones 保证实现这一理念并不困难，难的是让玩家在成长中保持乐趣。

■Dibs在游戏中是一种类似蜘蛛的坦克。

■类似幽灵号的骑乘将在本作中登场。

[与真实生活联动]

无论玩家参加与否，《宿命》都会是运行状态，为了让玩家更长时间地融入其中，一个以《宿命》为主题的手机程序将会为玩家提供服务。这个手机程序可以向你发送新的任务信息，以及你好友上线情况，这个程序还允许玩家连接并与朋友互动。Jones 表明懂得玩家不愿意在游戏过程中进行太多繁琐的任务，游戏的宗旨就是为他们打造一种进入世外桃源般的娱乐体验。

其他细节

除了以上 7 大要素外，不得不提的是游戏不可思议的音乐，本作将继续由 Marty O' Donnell 担任音乐制作，没错，这个曾经打造过《光环》主题音乐的作曲家将继续为《宿命》操刀，游戏中的音乐素材将由多达 106 人组成的伦敦交响乐团打造。

Bungie 的艺术总监 Christopher Barrett 称本作为一部“神话科幻作品”，拥有很多公共的场景可以让玩家前往。比如欧洲的 Dead Zone，芝加哥的沼泽、土星、Hellmouth、未知的珊瑚礁、巨大的金字塔飞船等等。

玩家将在游戏中遇到更多稀奇古怪的角色或者敌人，比如被称为 Vex 的时间旅行的机器人、蜘蛛海盗、宇宙丧尸等。足够吸引人眼球。

■这种时间旅行的机器人被称为Vex。

龙之信条 黑暗觉者	Capcom		动作
PS3	Dragon's Dogma: Dark Arisen		日版
	预定2013年4月25日	1人	未定
	无对应周边		

《龙之信条 黑暗觉者》是基于《龙之信条》而开发的资料片式作品，不过玩家并不需要预先购买前作《龙之信条》，因为本作已经包含了前作的全部内容，并且进行了改良，可以被视为是《龙之信条》的完全版。本作讲述在前作的舞台格兰西斯半岛上出现了邀请觉者的神秘人物，其招待觉者前往的地点是一个从未听说的“黑咒岛”，在狂风暴雨中乘船前往“黑咒岛”的觉者，又会在那里遇到什么呢?

充满了诅咒和死亡的神秘岛
踏进这个岛屿的觉者
将会经历另一个“终结”……

黑咒岛

▲黑咒岛的入口，同时也是船坞，相信这里便是此次冒险的起始地点。不知各位是否有注意到篝火一旁的NPC？他身边还有我们熟悉的任务告示板，看来在新作中一出来就要接受支线任务的“洗礼”啊（笑）。

◄在入口耸立着一块名为“艾比塔弗之碑”（エビダフの碑）的碑石，不知这个碑石对觉者的冒险会起到什么帮助?

觉者狩猎计划 开始!

在黑咒岛上存在着很多格兰西斯半岛上从未见过的魔物，由于这些魔物都不是大自然生态所养育出来的生物，而是单纯为了将觉者置于死地而出现的，因此并不能利用前作的经验来对付它们。

◄如果在冒险时过于轻敌，很可能会落得团灭的下场。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

粉碎生命的死亡之神

掌管死亡的不祥之物，同时也是象征着黑咒岛的恐怖魔物。为了猎杀造访岛屿的觉者而四处飘荡，会冷不丁地出现在玩家的身边并施展足以致命的攻击，在游戏初期必定会是个棘手的敌人！

手持巨大的镰刀和提灯是死神的标志性特征，一旦和觉者碰面后它会十分执着地追杀玩家。从目前公布的情报来看，在游戏初期似乎无法战胜死神。

被封印的地底巨人

被囚禁在地底世界的独眼巨人，由于锁链非常地坚固，因此它目前还处于无法自由活动的状态。说起来独眼巨人在前作中算是最弱的 BOSS 级魔物，玩家仅需利用攀爬系统即可轻松虐杀它们。不过这个巨人有着远超之前玩家碰到的其他独眼巨人的庞大身体，而且手脚和头部都披着盔甲。它受到一定程度的伤害后便会迅速挣脱被固定在墙上的手铐，并会对玩家施展狂风暴雨般地攻击。

死体狂热

名为“死体沸き”的现象也是本作中加入的新内容，而这里的“沸き”描述的对象与其说是死体本身，倒不如说是那些被死体吸引过来的怪物，所以这里暂时翻译为“死体狂热”。这种特殊现象的发生是因为黑咒岛本身的特殊环境而产生的生态，当玩家打倒的魔物死去后，它们的尸体会吸引那些寻求着腐肉的生物出现，而这些生物都是强大的凶兽。

▲同样被死体狂热被吸引来的敌人之一，这种被冠以化为天狼星的巨狼之名的怪物拥有与其身体完全不相称的敏捷动作，其攻击的爆发力之高绝对会吓你一跳。

◀被吸引来的敌人之一，使用的是平常常见的中型龙类身体模型，千万不要用一般龙类的行动模式来往它身上套。在战斗中，咒龙并不会喷吐任何类型的龙息，但是它非常善于用自己修长巨大的身躯作为武器，除了寻常的爪击，它还懂得大范围的甩尾和持续使用尾巴发动连击，攻击的威力也非常惊人。

新角色、新装备一个都不能少！

击败一些被强化过的小型怪物并略为深入黑咒岛上的迷宫后，玩家会发现不少属于过往觉者的尸体，这是一种很新鲜的体验，因为在前作当中，觉者的身分虽然并不是惟一的，但玩家遇到的其他觉者比较少，而在黑咒岛的迷宫中，玩家却会遇到许多以尸体形式出现的觉者，他们会留下一些警告话语，向玩家讲述着他们的经历，这意味着在玩家之前已经有无数觉者前来黑咒岛，却一个个都葬身于此地，营造出了沉重的氛围。不过，还是有一位觉者在迷宫中幸存了下来，那就是巴洛克（バロック）。他是一位擅长隐蔽自己行踪并与环境融为一体的觉者，所以他第一次与玩家见面时，是偷偷在玩家身后出现，并且对觉者举剑相向。虽然见面不太愉快，不过巴洛克却可以为玩家提供本作当中的一个重要功能，就是取代前作中的旅店老板，为玩家提供仓库管理、学习技能和购买物品等服务。而且，他还

身兼一个重要功能，就是帮助玩家升级武器。

在前作当中，玩家能够通过消费金钱和怪物身上掉落的素材，把武器提升到 LV 3，再加上沐浴龙血，可以提升到 LV 4，而在本作当中，巴洛克会提供更高级的武器强化，只要耗费水晶，就可以把武器提升到 LV 5 和 LV 6。升级后，除了等级数字会有变化，等级旁的龙形图案也会改变颜色，同时武器的威力也会大幅提升。

玩家在游戏中会偶尔获得一种扭曲古怪的块状物，这就是黑咒物品，在这座岛上被诅咒力量所侵蚀，所以失去了原本的外貌。黑咒物品分为几类，玩家虽然不知道物品到底是什么，但其所属的种类还是有标明的，例如黑咒防具 LV 2，则表示这个物品是 LV 2 级别的防具，但具体是什么防具，又有着什么样的属性，目前玩家还不得而知。

当玩家取得黑咒物品之后，和码头区域的奥尔嘉对话便能接触诅咒，让物品恢复原貌。解除诅咒和升级武器一样需要消费水晶，成功解除诅咒后，玩家就会获得物品，其内容带有一定的随机性，所以想要获取更好的物品，玩家可能需要不断地尝试为自己拾取的黑咒物品解除诅咒。

EX技能与指环

在游戏中，玩家会取得一种名为“XXX 极意之指环”的全新装备，这种指环能提升对应武器的招式性能，也就是 EX 技能。装备这种指环之后，不但技能本身的威力会提高，性能也会得到进一步的强化，例如在突进距离上变得更远，又或者能够把敌人浮空到更高的地方等等，连在操作界面中的技能名称后方也会加上 EX 字样。

那么 EX 技能的具体表现是怎么样的？下面有一些范例：

●魔射手：漩涡射击
原版：令箭矢旋转，对敌人造成多次伤害的特殊射击。
EX 版：发射前蓄力时间更短，发射后造成的伤害次数更多。

●盗贼：踏跳飞踢
原版：飞脚踢击敌人，并借机跳上高空。
EX 版：踢击会将敌人一同浮空，此时玩家还可以发动空中追击。

●法师：治疗之环
原版：在目标附近形成一个带有治疗效果的圆球区域，持续治疗在区域中的队友，直到消失。
EX 版：回复效果提升，持续时间也得到延长。

●勇者：大轮斩
原版：迅速向身前横挥武器，对身周敌人造成伤害。
EX 版：挥击范围进一步扩大。

●战士：一闪突击
原版：向前举剑快速突击，并且在冲刺完成或碰到敌人后发动带有吹飞效果的刺击。
EX 版：突进距离与冲刺速度明显加快。

●巫师：流星雨
原版：召唤出从天而降的陨石，连续地落下攻击附近的敌人。
EX 版：落下陨石的数量进一步增多。

新的危机，新的启示！

掌机游戏逆移植家用机早已不是什么新鲜事，玩家们对日本厂商的这套伎俩想必也早就习以为常。不过对于《生化危机 启示录》的逆移植，多少还是有些出人意料。这款在 3DS 公布之初就宣布登陆的作品，以“回归最初的恐怖”为核心得到了不少玩家的认可，称得上是掌机平台第一部真正意义上的《生化危机》。《启示录》的故事发生在系列 4 代到 5 代之间，此次高清化除了能让更多的玩家体验到本作的魅力外，相信也能让玩家对系列的故事有更全面的了解。不过究竟是骗钱移植，还是诚意复刻，还是先来一探究竟吧。

文 洛克 美编 心の永恒

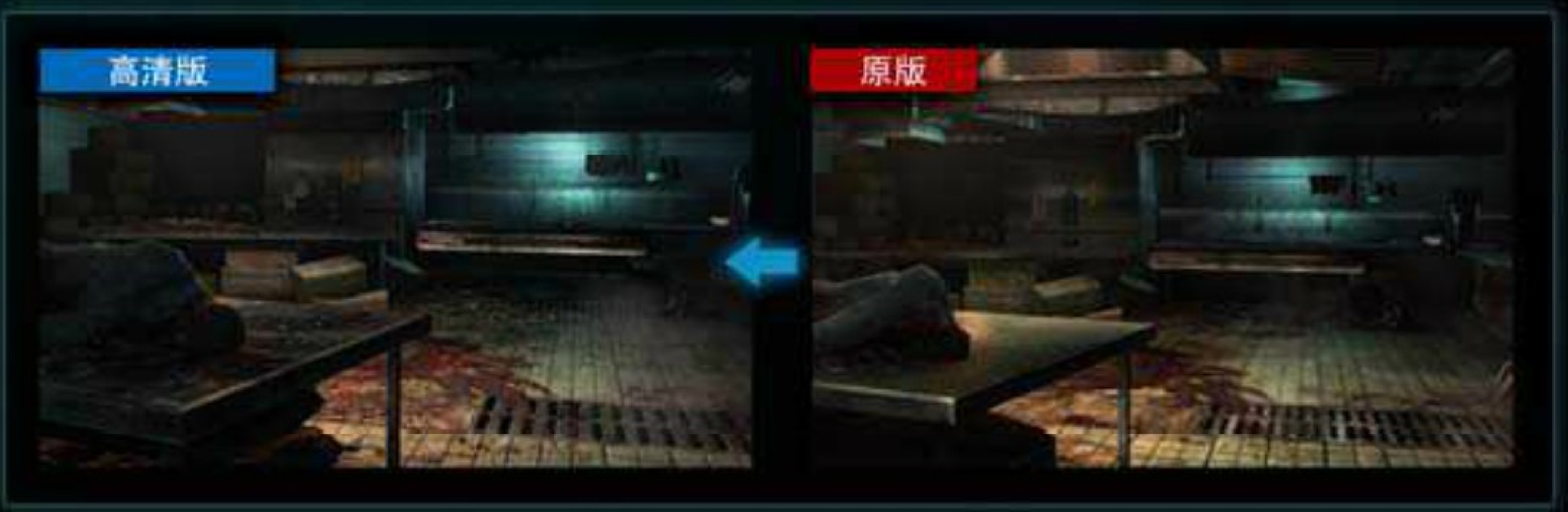
生化危机 启示录	Capcom		动作射击
PS3	Biohazard Revelations Unveiled Edition		美版
	2013年5月21日	1～2人	未定
	无对应周边		

全新画面，用事实说话

由于已经见识过许多单纯提升分辨率的所谓”高清化“作品，因此在本作公布之初，笔者不得不对画面持保留态度。不过随着消息的进一步公开，疑虑也逐渐地被打消。

从官方公布的对比画面可以看出，揭幕版重新制作了人物建模，光影效果也更为出色，场景的纹理和细节等进化十分明显，看起来更为逼真精细。而本作的制作人田中司称游戏的 CG 也经过重新制作，也不由得让人期待正式发售时的效果。

▲敌人的建模经过重新制作，獠牙、皱褶等细节更加丰富，恐怖感大幅提升。



▲从桌子的纹理和地上的血迹可以看出，揭幕版在细节的处理上十分用心。

欢迎来到地狱

在游戏的主要模式——战役模式中，除了有 Casual（初学者）和 Normal（普通）两种难度供玩家自由选择之外，此次还追加了全新的 Infernal（地狱难度）。

地狱难度并非单纯地通过敌人数量，伤害数值等指标方式来提升游戏难度，而是对流程和细节进行精心的调整，让同样的冒险过程充满着未知的变数，即使是已经玩过 3DS 版的玩家，仍然能够从各种突发状况中，体会到无以伦比的新鲜恐怖感！

▲道具箱的摆放位置有所不同，请合理地改变战术。

敌人配置变化

一些原本空无一人的场景，在地狱难度中会突然涌现出大批的敌人，而一些只在后期出现的强力怪物，也会出现在前期关卡中，极具压迫性。

▲补给品也有可能会出现在奇怪的地方哦，请格外地留心。

▲记忆中空旷的道路此刻却有大批怪物袭来，让人不寒而栗。

道具配置变化

在地狱难度中，补给品的配置和道具箱摆放的位置都会发生变化，这意味着改装武器及获取补给的时机将发生相应的变化，玩家要制定出新的战略战术来应对眼前的危机。

便利无比的新设计

作为本作中的一项新设计——高性能扫描仪【起源】将在游戏中成为玩家的得力助手。

它可以对敌人、武器、隐藏道具，或者一些特殊的物品进行解析，在游戏中多多活用这一设备，相信能够发现更多隐藏的乐趣。

◀解析敌人数据，等待画面上部的百分比完成后即可扫描成功。

▼▶通过解析原料，能够得到珍贵的回复药。

◀▲没事的时候多用用起源，把那些隐藏的物品统统找出来。

焕然一新的突袭模式

本作不仅保留了原作颇具特色的突袭模式，众多新要素的追加也将使得突袭模式更加的火爆刺激！玩家亦可以通过网络和伙伴搭档，二人共同闯关。

▲人称”死神“的HANK，原本隶属于U.S.S Alpha小队。

新角色加入！

在此次的突袭模式中。Hank 和 Rachel 将作为可操作角色加入。

▲潜入船中进行搜查的神秘女性，用长发遮住脸庞的她，真实目的是？

武器零件大幅追加

揭幕版中大幅追加了武器零件，收集和改装也将变得更加有趣。针对不同的关卡进行相应的改装，才能事半功倍！

▲带有音速援助（Sonic Assist）标签的 M92F，会更容易地让敌人胆怯。

全新的武器标签

本作中引入的新概念，在游戏中我们将有可能获得一些带有后缀标签的武器，此类武器会附带一些特殊的效果加成，比如音速援助（Sonic Assist）、长距离攻击（Long Range）等等，当然还有一些带有稀有标签的强力武器需要玩家慢慢地去发掘！

新的怪物，未知的恐怖！

即将在本作中新登场的怪物，将会是在系列的任何一部作品中都不曾出现过的强敌，即使是老玩家，或许也要好好地思考一下应对的方案。

将在突袭模式中登场的谜之强敌，名字，攻击手法，登场条件等均未判明！

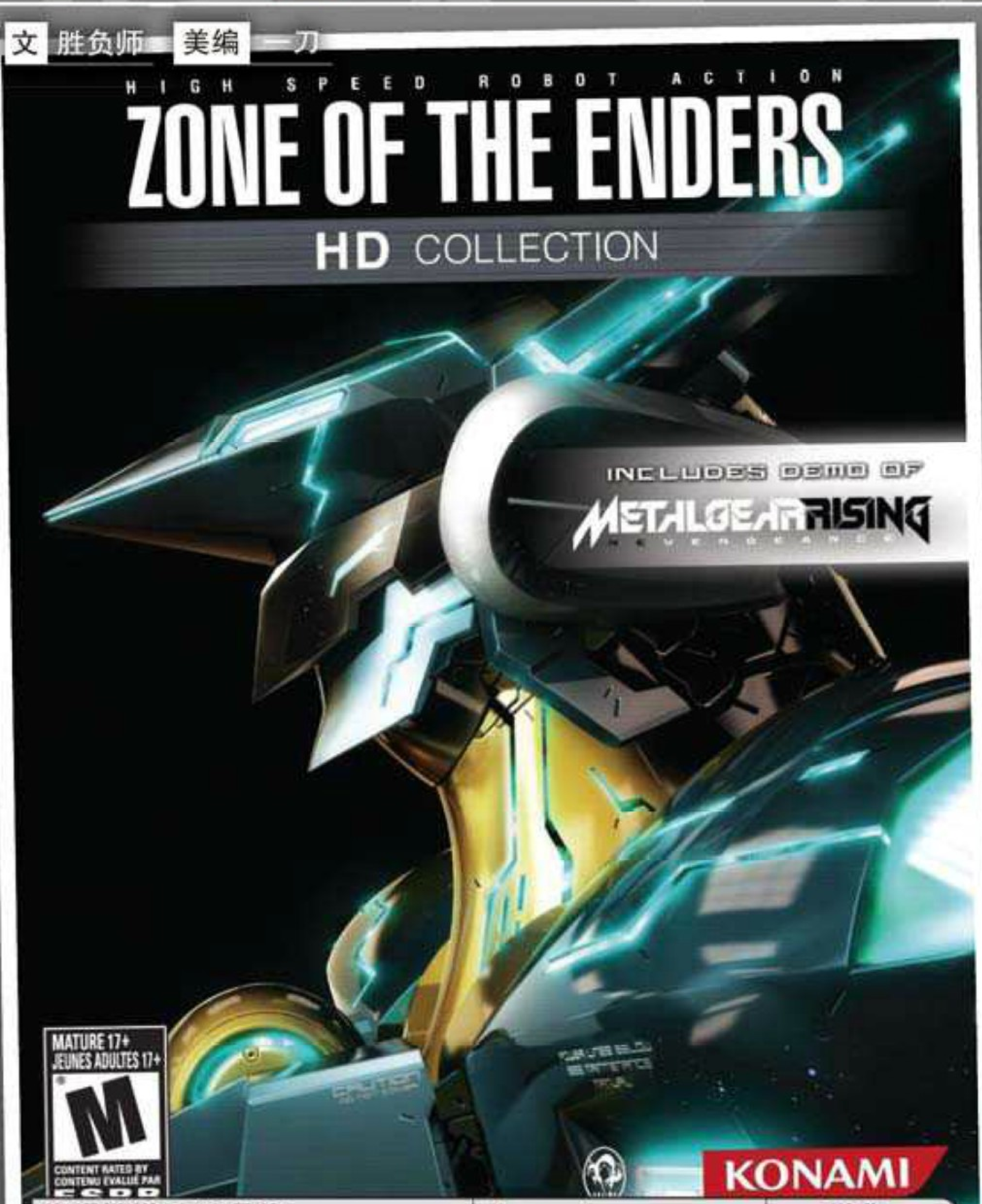
▲血红色的利爪，BOSS气场十足，看样子就不是什么善茬！。

▲巨大的头部和长长的双臂，何等丑陋与凶残。

将会在战役模式中登场的全新怪物——Wall Blister。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

文 胜负师 美编 一刀



终极地带 高清合集	Konami	动作
PS3 Zone of the Enders HD Collection		美版
2012年10月30日	1人	29.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

ZOE HD一周目白金攻略

奖杯总数	25	铜杯	3	银杯	16	金杯	5	白金	1

由于本作有着大量容易在一周目遗漏的奖杯，所以以下以关卡步骤顺序列出备忘录以供参考。为避免错过奖杯，在每次选择 AREA CHANGE 离开当前区域，进入下一个区域前都手动存一下档，4 格存档可全部利用上，依次使用，这样万一出现问题也好补救。

本作的收集比较简单，就是杀光所有敌人，再按地图上提示的位置取得各种宝箱里的特殊道具就 OK 了，攻略中对具体位置不再详述。

白金难度	4/10
白金所需时间	10小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

●关于评价

各难度的基本评价等级是这样的，VERY HARD 是 S 级，HARD 是 A 级，NORMAL 是 B 级，EASY 是 C 级。然后有两个减分项目，一个是接关次数，0 至 4 次不减分，5 至 9 次 -0.5 级，10 次以上 -1 级；另一个是 5 个救助任务的合计得分，5 至 9 点不减分；10 至 14 点 -0.5 级；15 至 39 点 -1 级；40 点 -1.5 级。单个救助任务的评价标准如下表：

等级	得分	条件
A	1	建筑物破坏率10%以下，民众生存率100%
B	2	建筑物破坏率10%至30%，民众生存率100%
C	3	民众生存率50%以上
D	4	民众生存率1%以上50%以下
E	8	民众生存率0%

也就是说通关时的综合 A 级评价最少要打 HARD 难度，接关在 4 次以内，救援任务可以四个 B 一个 A 以上，但是因为奖杯要求全 A，所以还是要争取一周目内搞定。一周目直接选 HARD，然后按照以下推荐的攻略顺序来拿奖杯。

《ZOE》是小岛秀夫 PS2 时代的名作，在故事、音乐、战斗等方面有着浓重的个人风格。由于小岛的名字已经紧紧地和《MGS》联系在了一起，所以小岛组还有没有余力推出《ZOE》新作，恐怕这个系列的铁杆粉丝也不会过于乐观。去年底推出的《终极地带 高清合集》算是给了粉丝们重温经典的动力和理由，而且比较意外的是，其中收录的两作都可以称之为“奖杯神作”，因为白金时间都在 10 小时左右，对于奖杯迷来说具备相当的吸引力。不过两部作品在奖杯设计方面都有相同的特点，那就是有不少容易错过的奖杯，对于追求快速白金的同学来说，如果没有事先做好功课，那很可能要做一些无用功。跟据作品特点，以下奖杯攻略在写作形式上有进行了相应调整，希望能助各位玩家一臂之力。

01. Factory 1

KO Neith 银杯

取得条件： 击败Neith（剧情奖杯）

Learn Gooder 铜杯

取得条件： 完成所有的教学内容

奖杯说明： 一开始的教学只是其中一部分，第一关流程一半时会开启另一部分，推荐选TRY实际操作一下。

02. Town 1

Homecoming King 银杯

取得条件： 击败Tempest

奖杯说明： 第一场BOSS战，用射击连续打击头部要害，消灭起来会比较快，当然也要注意一下防御。不要过多移动位置，因为这样会造成更多建筑物的破坏，导致之后的救援任务无法达到A评价。可在BOSS战胜利后立即退出该区域，避免杂兵战中对建筑物的进一步破坏。

03. Town 2（救援任务）

备注： 金杯Damage Control要求5个救援任务取得A评价，但游戏中一共就只有5个救援任务，因此救援任务出现时请一定存好档，并第一时间赶过去。EASY难度的救援任务要取得A评价其实比HARD简单不了多少，最好还是选HARD一遍搞定。

Good Samaritan 银杯

取得条件： 任务一个救援任务取得A评价

奖杯说明： 救援任务A评价的标准比较苛刻，需要生还率100%且建筑物破坏率在10%以下，未能达成的话请读档重试。

04. Factory 1

备注： 消灭敌人取得密码，再开宝箱获得antilia.info。

05. Town 1（救援任务）

备注： 根据奖杯Damage Control的要求，本关必须达到A评价。若之前与BOSS Tempest的战斗造成太多破坏，无法把建筑物损坏控制在10%以下，就只能读BOSS战前的档重来。

06. City 1

备注： 根据奖杯Silent Assassin的要求，在剧情过后就直接退出该区域，不要杀死一个敌人。

07. Town 2

备注： 在本关取得副武器Sniper Rifle并装备。

08. City 1

Silent Assassin 银杯

取得条件： 在不杀死一个敌人的情况下摧毁EPS

奖杯说明： 用Sniper Rifle在远处狙掉EPS高塔中轴上的白点，中轴会旋转，不用瞄得特别准，系统会有一些自动修正。如果被巡逻兵发现就马上解除锁定往远处跑开，脱离战场后再继续狙击白点。

09. EPS 2

备注： 由地图上的白色箭头进入地下基地，往前走一段会有新敌人出现，消灭他们可取得pass_control1，但不是本关对应的密码，之后可直接退出场地。

10. EPS 1

备注： 进入地下找到发电机并将其破坏。在这一关地面上破坏10个Porter（不会攻击的小机器人）就可以获得密码，并开启一件武器。

The Seeker 银杯

取得条件： 获得7个密码

奖杯说明： 如果遵循杀光所有敌人，开启全部宝箱的原则，那么到这一关就应该能获得第7个密码和第5件武器。

Weapon Finder 银杯

取得条件： 获得5件武器

11. Town 1

备注： 消灭敌人取得pass_control2。

12. EPS 1

备注： 进入地下开宝箱获得control.fcmd。

13. Town 2

备注： 在箱子附近的地面上有未启动的RAPTOR，接触后会改而控制杂兵，并自动回到EPS 2，此时进入地下不会受EPS影响，像在EPS 1时一样破坏发电机。

14. EPS 2（控制 RAPTOR）

Benedict Arnold 银杯

取得条件： 使用RAPTOR消灭10个敌人

奖杯说明： 杂兵机体的性能较差，尽量多用前冲突刺，可快速消灭敌人。地面杀七八个就可以进入地下了，地下有几个单独的敌人，比较好解决。

Power Down 铜杯

取得条件： 破坏两个备用发电机（剧情奖杯）

15. Town 3（救援任务）

备注： 根据奖杯Damage Control的要求，本关必须达到A评价。这是救援任务里难度最大的一关，可能需要反复尝试。本关敌人数量很多，但不会主动攻击民众。比较保险的打法是从高处把敌人引到中间的河道里，这样就不容易误伤建筑物和群众了。但生还者100%还是要靠一点运气，一有民众被杀就马上退出重试。

16. Park 1

备注： 往Mountain 1方向移动后自动进入Park 1，BOSS出现后不要与他战斗，直接离开即可。

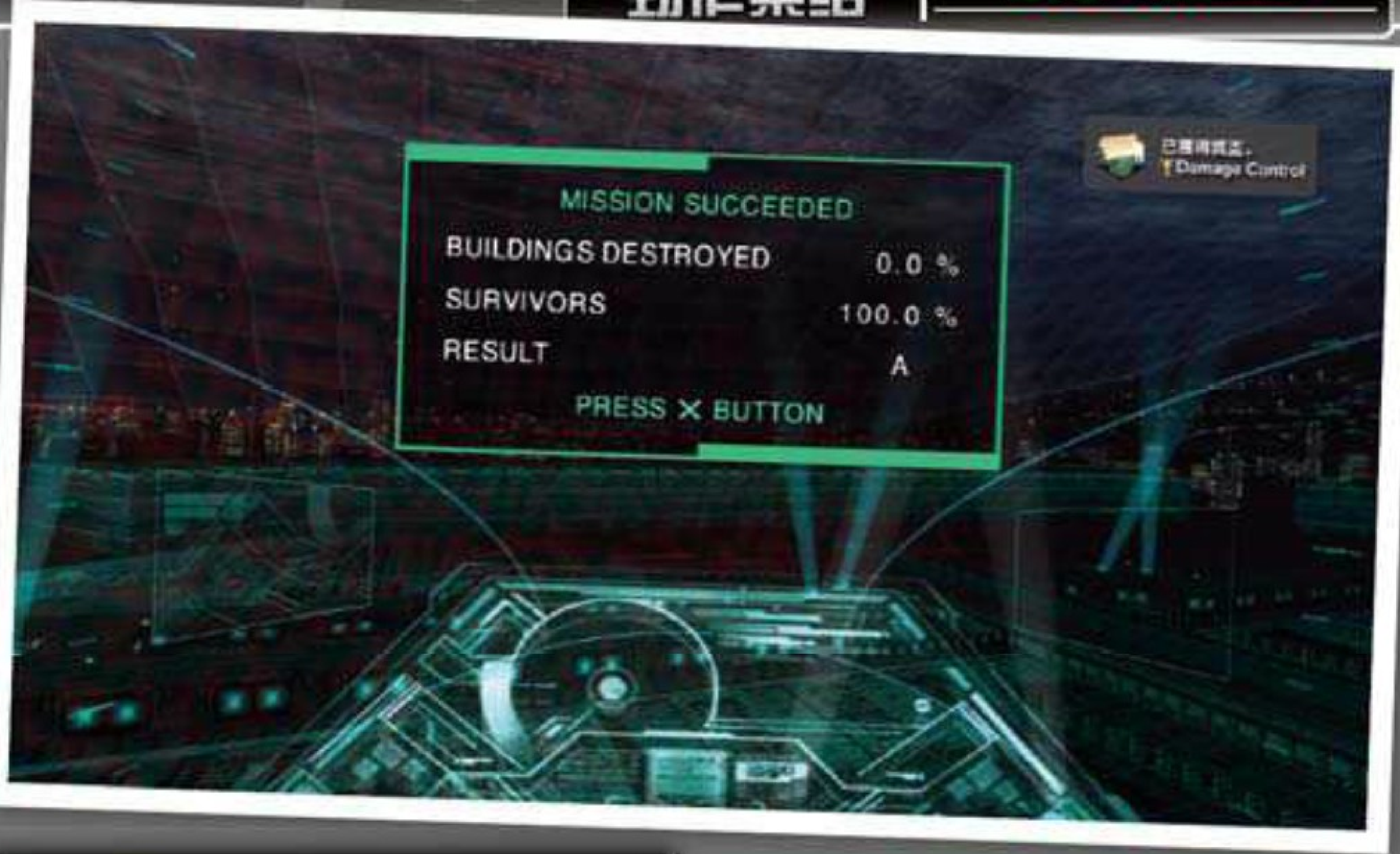
17. City 2（救援任务）

备注： 根据奖杯Damage Control的要求，本关必须达到A评价。此时玩家被感染处于空血状态，但只有三波敌人，非常简单。救援过后清理小机器人Porter，拿密码和武器。

Unhealthy Behavior 金杯

取得条件： 在被感染的状态下干掉10个敌人

奖杯说明： 刚才已经杀了4个，这次只要在空血状态再干掉两批敌人就够了。尽量打得保守一点，可以边退边放激光，等敌人数量少了再上前肉搏。



Anti-Virus 铜杯

取得条件： 获得并使用Vaccine（剧情奖杯）

奖杯说明： 解锁上一个奖杯后进入地下，只有一个敌人，干掉后取得密码，开宝箱后体力恢复正常。

19. City 1（救援任务）

Damage Control 金杯

取得条件： 5个救援任务取得A评价

奖杯说明： 到这里就是最后一个救援任务了，这里的建筑不会被破坏，所以只要安心把敌人引到外围，逐一击破即可，难度不大。拿到这个奖杯，总算可以松一口气了。

20. City 2

备注： 消灭敌人拿到密码pass_decoy1。

21. Town 3

备注： 发现隐身的敌人后不要战斗，直接离开。

22. EPS 2

备注： 进入地下消灭一个敌人后取得detector.fcmd。从地下出来，打掉6个小机器人，取得密码pass_gauntlet，再去开地图中间的宝箱获得gauntlet.drvr。

23. Town 3

备注： 消灭敌人拿到密码pass_decoy2。

24. Factory 2

备注： 进入地下取得decoy.drvr。回地面后干掉所有的小机器人，在出现的宝箱里取得新武器Decoy。

Porter Pounder 银杯

取得条件： 摧毁40个Porter

奖杯说明： 到这一关为止，小机器人应该有48个，而且消灭每个场地中所有的小机器人会出现新的宝箱，对于玩家来说肯定是不能遗漏的。

25. Park 1

The Bigger They Are 银杯

取得条件： 打倒Tyrant

奖杯说明： 这个BOSS的主要打法还是在较近距离绕着开枪，这样可以有效回避，减少伤害。第一形态装备Decoy，当BOSS发动“雷神之锤”时就按○键放出分身诱导，这样就能轻松回避。第二型态BOSS的撞击速度快，威力大，一定要果断横向DASH。

备注： 打败BOSS后再次进入，可以取得新武器Mummy。

26. Mountain 1

Hacker 银杯

取得条件： 获得全部14个密码

Gun Runner 银杯

取得条件： 获得10种副武器

奖杯说明： 这一关一开始的分支往前走到底，在宝箱里可以获得第14个密码，而这个密码是开右上方第10个武器箱的。到这里应该就都凑齐了。

Nebulous 银杯

取得条件： 击败Nebula

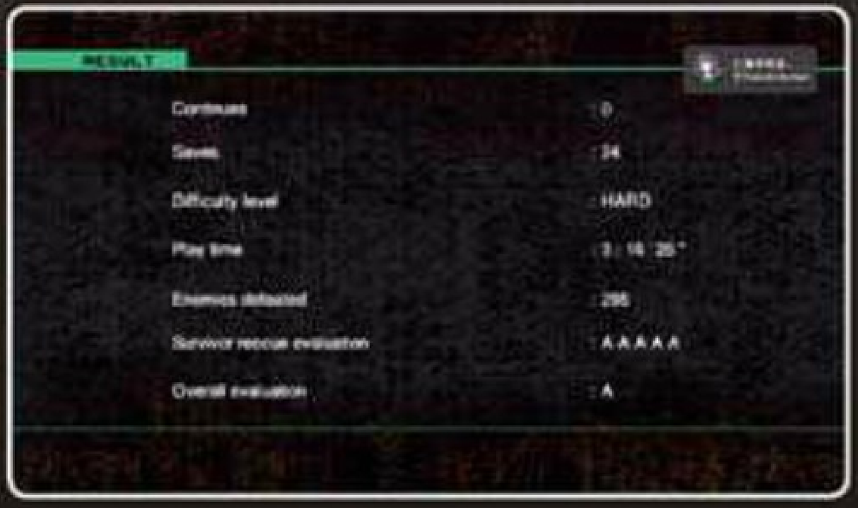
奖杯说明： 这个BOSS不算难打，火力方面不是很密集，场地也比较开阔。此时玩家手里有丰富的副武器，可以尝试使用。第二阶段要先打头部几下，BOSS才会露出尾部弱点，BOSS体力较少时双臂旋转那招威力很大，要小心回避，其他攻击都没有太大威胁，多用横向DASH，回避效率比较高。

27. Warehouse

You Again?! 银杯

取得条件： 再次击败Neith

奖杯说明： 第二次与Neith的战斗她的实力提升了很多，近战不易占据优势。主要打法是大威力副武器如COMET配合冲刺后发出的追踪光线，可有效封锁其行动，并造成较大伤害。



28. Hub 1

Bomb Squad 银杯

取得条件： 拆除所有的炸弹

奖杯说明： 拆炸弹的方法是接近炸弹按住○键把炸弹举起来4秒，最好确认没有敌人干扰的情况下再进行拆除操作。副武器不要装，以免误操作将炸弹直接打爆。

Third Time's the Charm 银杯

取得条件： 击败Zombie Neith

奖杯说明： 这一次Neith的弱点变成了近战，不断用冲刺突进攻击的话很快就能解决战斗。

Winning 金杯

取得条件： 从Anubis手中逃脱

奖杯说明： 我方的攻击对Anubis无效，所以只要耐心回避就行了。

Valedictorian 金杯

取得条件： 以综合评价A级完成游戏

奖杯说明： 由于之前所有的救援任务都拿到了A评价，接关应该也没有超过4次，所以没有减分项目，综合A级妥妥的。通关后记得存个档。

29. Hub 1（再打一次）

备注： 通关后读取之前Hub 1的存档，不断自杀令接关次数达到5次，然后再按部就班地拆炸弹、打Neith、躲Anubis，通关后可以获得最后三个奖杯。

Salutatorian 银杯

取得条件： 以综合评价B级完成游戏

奖杯说明： 接关5次为的就是把综合评价等级降低一级。

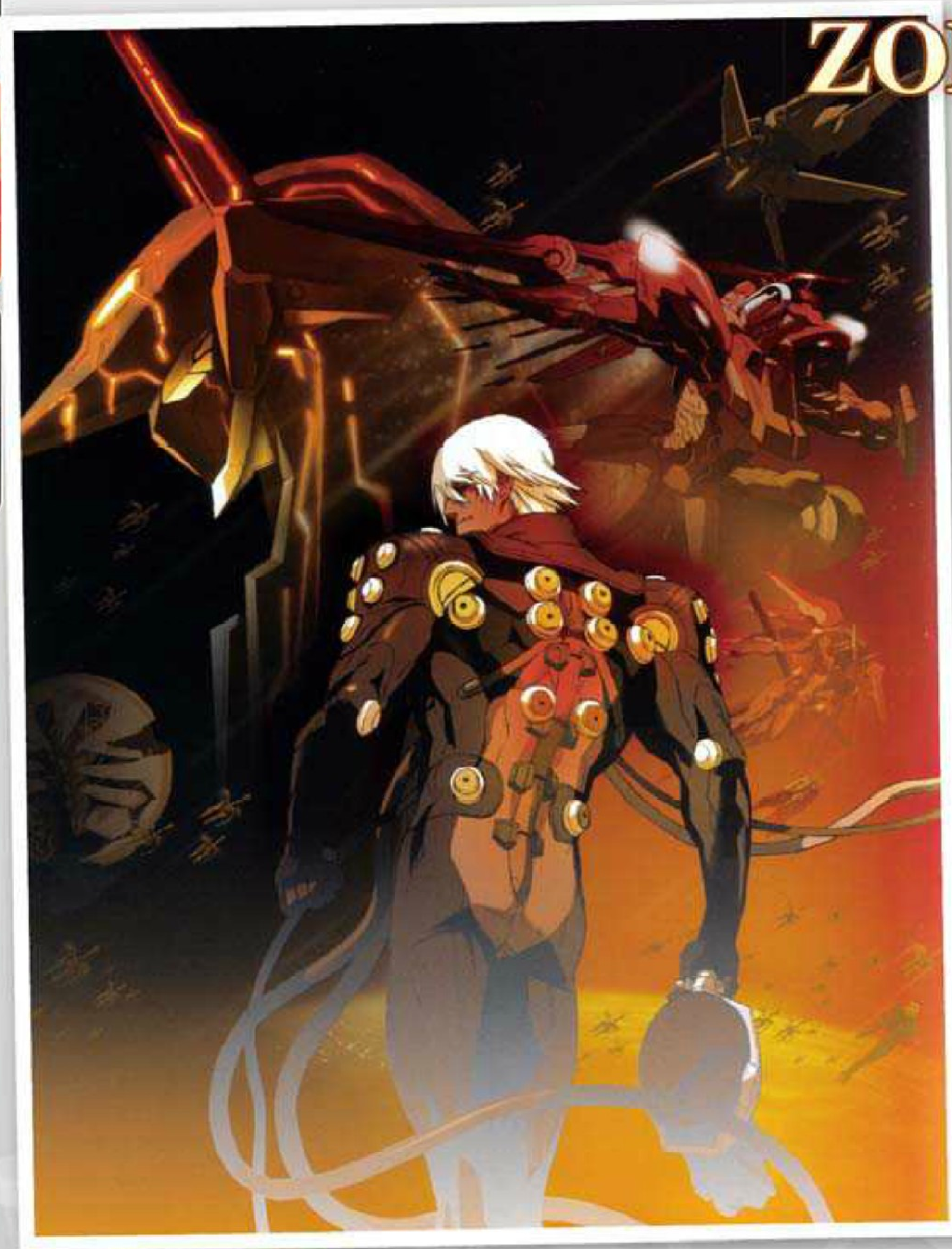
Framed 金杯

取得条件： 解锁全部机体

奖杯说明： 这个奖杯要求玩家将游戏通关两次，难度不限。但是却有个简单的方法，就是通关一次后读最后一关的存档，再打一次也算是通关两次。

Elite Frame Runner 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯



ZOE 2 HD白金及全收集攻略

《ZOE2》相较于一代的进化实在是太大了！无论是画面、音效、游戏节奏、操作流畅度，都不像是一个时代的产物，BOSS战也十分精彩，部分场景展现出了小岛组对于视觉艺术的独特追求。这样的作品才无愧于“小岛秀夫的代表作”之名！本作的流程依然不长，正常情况下三个小时就能通关，不过因为奖杯的需要，通关两次是最起码的，好在所有奖杯都可以在EASY难度下获得，不擅长此类高速浮游ACT的玩家也不会遇到太大阻力。本作的内容比较丰富，除了各种容易遗漏的彩蛋，还有20多个收集要素，而两场特殊战斗是白金路上的难点，敬请留意攻略中的重要提示。

奖杯总数	25	铜杯	3	银杯	16	金杯	5	白金	1

●白金路线

1. 一周目通关。本作的所有奖杯都可以在EASY难度下获得，由于两个过关评价的奖杯不兼容，所以一周目推荐打A评价。大概就是存档19次以内(足够了)、接关4次以内、街道战A评价、荒野乱战A评价，如果街道战和荒野乱战有一场拿了S评价，那就把接关调整到5次就行了。一周目最好把一些容易漏的特殊条件奖杯都拿了，收集由于一周目收不全，不如放到二周目再进行。

注意：通关后系统会提示存档，通关存档一定不要覆盖或删除！在白金之前，每次重新开机进入游戏都请先读一次通关存档，然后再进行其他操作，以免出现存档BUG。

2. 二周目通关。这一遍选强劲的Jehuty Ver.2机体，并开启全部副武器，这是全收集工作必不可少的条件。除了收集，还要搞定街道战和荒野乱战的SS评价，事先存档，耐心尝试吧！因为有这两个SS评价的加分打底，通关时取得S级甚至SS级的综合评价几乎没有悬念。

3. 各模式奖杯。全收集达成后要依次进入Versus和Extra Missions，取得最后的三个奖杯后，白金奖杯就到手了，一切顺利的话只需10小时左右。

白金难度	5/10
白金所需时间	10小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	可能有
硬件需要	无

●评价标准

这一作的通关评价与难度无关，而是通过几项数据表现得分相加判定的。2.5 分以上为 SS 级，0.5 至 2.0 分为 S 级，0 分为 A 级，-0.5 至 -1.0 分为 B 级，-1.5 分以下为 C 级。影响评价的数据主要有 4 项：

1. 接关次数。0 次 +1 分，1 至 4 次 0分，5 至 9 次 -0.5 分，10 次以上 -1 分。

2. 存档次数。0 次 +1 分，1 至 19 次 0 分，10 至 49 次 -0.5 分，50 次以上 -1 分。

3. 街道战评价。SS 级 +1 分，S 级 +0.5 分，A 级 0 分，B 级 -1 分，C 级 -2 分。

4. 荒野乱战评价。SS 级 +1 分，S 级 +0.5 分，A 级 0 分，B 级 -1 分，C 级 -2 分。

街道战评价标准

等级	建筑物残存率	民众生存率	友军生存率
SS	100%	100%	100%
S	99%以下	100%	100%
A	99%以下	80%以上	80%以上
B	99%以下	60%以上	80%以上
C	99%以下	59%以下	79%以下

荒野乱战评价标准

等级	友军损坏数
SS	0台
S	1至8台
A	9至20台
B	21至32台
C	33至39台

Desperately Seeking Dingo 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

The Egret Has Landed 金杯

取得条件： 完成游戏并取得S级综合评价

奖杯说明： 取得SS级和S级综合评价均可获得此奖杯，但并不会解A级的奖杯。如白金路线中所述，建议二周目时再拿这个奖杯。如果一周目已经拿到S级了，可以读档通过在最终BOSS战自杀，增加接关次数的方式调节等级得分，达成A级总评。

Ace of Frames 银杯

取得条件： 完成游戏并取得A级综合评价

奖杯说明： 打EASY难度要拿A级总评非常简单，不出意外的话，一周目就应该是A或S级，二周目有好机体全武器，拿S更加轻松。

Hop In 铜杯

取得条件： 获得Jehuty（剧情奖杯）

Put Her Makeup On 铜杯

取得条件： 获得Jehuty Ver.2（剧情奖杯）

Beginners Luck 银杯

取得条件： 击败Ardjet（剧情奖杯）

Stick Around 银杯

取得条件： 第一次击败Viola AI（剧情奖杯）

Hello Old Friend 银杯

取得条件： 击败Vic Viper（剧情奖杯）

Farewell 银杯

取得条件： 再次击败Viola AI（剧情奖杯）

InHurt 银杯

取得条件： 击败Inhert（剧情奖杯）

Taking You Down 银杯

取得条件： 击败Zakat（剧情奖杯）

It's Over 银杯

取得条件： 击败Anubis（剧情奖杯）

It's Over, For Real! 金杯

取得条件： 击败Aumaan Anubis（剧情奖杯）

奖杯说明： 剧情奖杯所涉及的大部分是BOSS战，EASY难度的BOSS应该不会对玩家造成什么压力。如果确实有困难，请搜索“热血最强 ZOE2”，可以找到几年前达人玩家KY制作收录于“游戏光环”的《ZOE2》最高难度BOSS速杀，有详尽中文解说，事半功倍。

Sure Lock 银杯

取得条件： 在4次之内找到Taper

奖杯说明： 这个奖杯容易漏掉。流程至在集装箱里找Taper时先存个档，然后在几个仓库来回跑，听提示，在得到一些线索如箱子的颜色、在几号仓库、外加一两个数字就能猜个八九不离十了。打破4次箱子还没找到就读档重来。

Flash Knock Out 银杯

取得条件： Vic Viper的战斗后90秒内消灭所有Naritas

奖杯说明： 这也是个很容易漏的奖杯。当玩家与杂兵作战时，人工智能会与玩家对话，当对话中出现“90 seconds”字样时立刻按下左摇杆L3键，主角会回应，之后就会出现倒计时了。在限定时间内干掉所有杂兵就能获得这个奖杯。

Derailed 银杯

取得条件： 5分钟之内摧毁列车

奖杯说明： 列车战有10分钟的倒数，5分钟之内搞定需要一点操作技巧，但难度并不大。可以在发一次追踪光束后，立即原地蓄力发一个光球，这是快速消灭列车上多个目标的好方法。实在来不及的话可以二周目用好机体和全武器来打，5分钟之内妥妥的。

Crushing Victory 银杯

取得条件： 让一个敌人被Fort City的机关夹死

奖杯说明： 这种机关是巨大的轴承，会不断运动，敌人和玩家被夹到的话都是一击死。可以用第一种副武器把敌人定住，这样就很容易令其被夹死了。

Quick Draw 银杯

取得条件： 在6分钟之内消灭5艘战舰

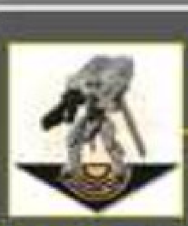
奖杯说明： 战舰战其实很简单，只要跑到主炮后面的甲板上，用V.CANNON攻击球状核心即可。只是V.CANNON需要很长的蓄力时间，此时可能遭受敌人的攻击，好在EASY难度敌人只是在挠痒痒，没有任何威胁。干掉一艘战舰就立即取消锁定，直奔下一个目标，6分钟的时限比较宽松。

The Good Rescuer 银杯

取得条件： 在Vascilia的街道战中获得SS级评价

奖杯说明： 一代恶心的救援战的翻版，这次除了建筑物和民众，还加入了友军，所有三项的生存率都在100%才能获得SS级评价，条件比较苛刻。敌人是蜘蛛，会从四个不同的入口冲进来，出现顺序固定为右上→右上→右中→右

上→右中→中央上→中央下→右上→右中→中央下→中央上→右中→中央下，预先背版提前行动会比较有利。但最后两批出现的间隔时间很短，蜘蛛很可能进入市区，此时的攻击动作要格外小心，很容易伤及无辜，功亏一篑。最后几只建议用投技处理，波及面很小，比较安全。这个奖杯建议二周目取得，用浮游炮可以很远距离就锁定目标。一周目的目标是A级。



The Great Rescuer

金杯

取得条件：在Aumaan Crevasse的荒野乱战中获得SS级评价

奖杯说明：本作的最难奖杯，我自己因为想一周目就搞定这个奖杯，结果被卡了两三个小时。荒野乱战中的敌人数量惊人，简直是“ZOE无双”，友军LEV共有40架，过关时必须确保全部友军生还才能获得SS级评价。友军的HP为0时并不会马上死亡，而是会出现SOS的标记，玩家上前锁定倒下的友军，然后对着他使用第一种副武器，就会有人过来急救（医生就是地图上那个移动的蓝色方块）。其难点在于地图很大，友军又比较分散，如果你没能及时看到SOS标记，那么过一会儿友军就真的挂掉了。就算看到了，如果有多个友军同时倒地，那么医生也未必来得及救援。而且这个游戏的锁定操作很不舒服，经常锁不到想要的目标，给救援工作增加了难度。若是出现一行字幕，里面有LEV、DESDROY两个单词，那就说明有友军死亡，你就可以退出重来了。强烈建议在二周目挑战这个奖杯，因为Jehuty Ver.2的副武器槽消耗很少，可以频繁使用浮游炮这样的利器，快速削减敌人数量，为友军大幅减轻战斗压力。但是玩家还是积极移动，看到SOS标记就马上上前营救，尤其是最后一大波敌人冲过来时，要时刻注意交火位置有没有友军倒下。总之二周目挑战SS难度会小很多。

Digital Dojo

铜杯

取得条件：完成游戏的教学

奖杯说明：和前作一样，全部教学会分两次出现，逐一完成不要跳过就行了。

nEXt Mission

银杯

取得条件：找到全部20个EX任务

奖杯说明：EX任务在游戏中是一种方形的牌子，上面有EX字样，全部收齐至少要将游戏通关两次，具体请参看收集攻略。集齐20个之后还得进入主菜单的Extra Missions模式，确认全部EX任务都是100%时就会弹奖杯。

Retro Runner

金杯

取得条件：完成Zoradius

奖杯说明：完成EX任务收集后，进入Extra Missions模式，选Vic Viper，他只有一个EX任务Zoradius，这个任务是向Konami经典游戏《沙罗曼蛇》致敬，除了视角之外，玩法和规则几乎完全相同，音乐也是直接用了原作的BGM。□是射击或激光，×是导弹，○是光圈，△为提升火力。进入游戏后按START暂停，输入↑↑↓↓→←→←L1 R1就能拥有最强火力，但只能使用一次。激光、导弹、光圈三种子弹可以同时发射，这令杂兵战非常简单。BOSS处可留个“？”盾牌，在自身盾牌消失时就按△键再来一个，这样过关应该不成问题。

Frame Collector

金杯

取得条件：解锁全部对战机体

奖杯说明：对战机体可在Versus模式中使用，其中有3台机体需要在关卡中收集，至少二周目才能收齐，且其中两台还需要打隐藏BOSS才能获得，在收集指南中会具体说明。获得全机体后，还要再进Versus确认一下，奖杯才会蹦出来。

Is It Hot In Here?

银杯

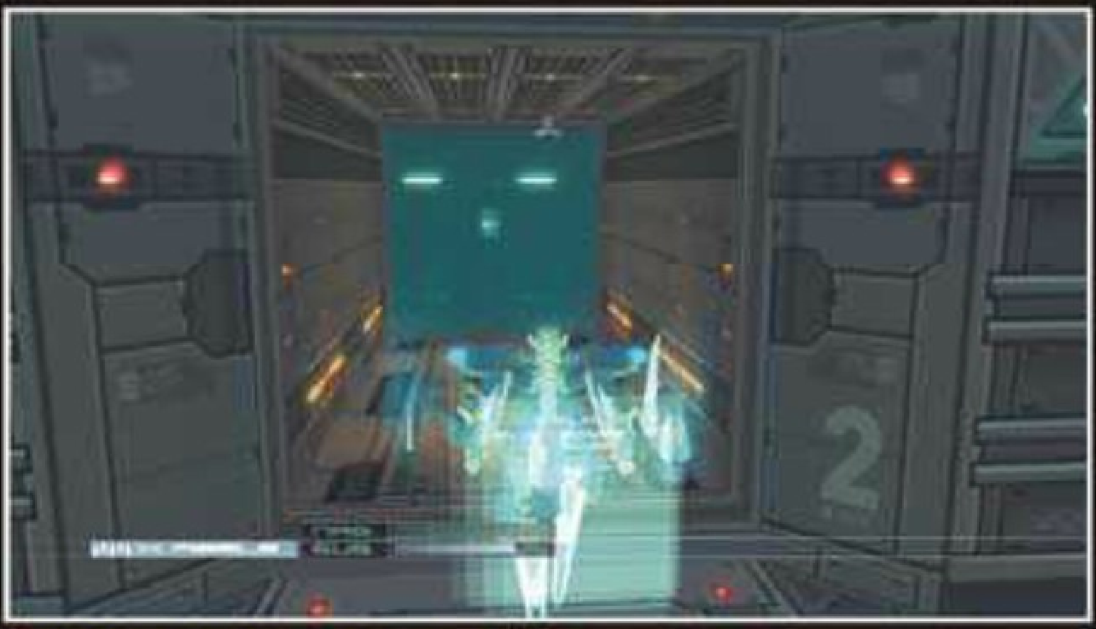
取得条件：让KEN脱去外套

奖杯说明：很容易漏的彩蛋奖杯。在搞定被Viola AI控制的KEN之后，要抓着她到场地的最上方。这里可以选择先把上层所有敌人都消灭，然后再抓起KEN，之后要做的不是往上飞，而是往下接触岩浆，当KEN大叫时就往上飞一点，过一会儿再往下飞，来回三次，让她叫上三回就可以了。过关后的动画里，KEN会因为太热脱去外套，奖杯也会随后弹出。

– EX任务与机体收集指南 –

EX 01. BAHRAM Battleship

第二次教学后不久，进入3号仓库干掉所有敌人后返回2号仓库出口处，EX任务的牌子就会出现。



EX 02. Margaritifier

这个牌子只能二周目时取得，玩家需要选一开始就拥有所有副武器。在与Vic Viper（沙罗曼蛇机体）的BOSS战时，打爆地图右上方的一块石头就可以看见。但这里已经是结界边缘了，玩家无法移动过去，只能使用副武器WISP把它抓过来。

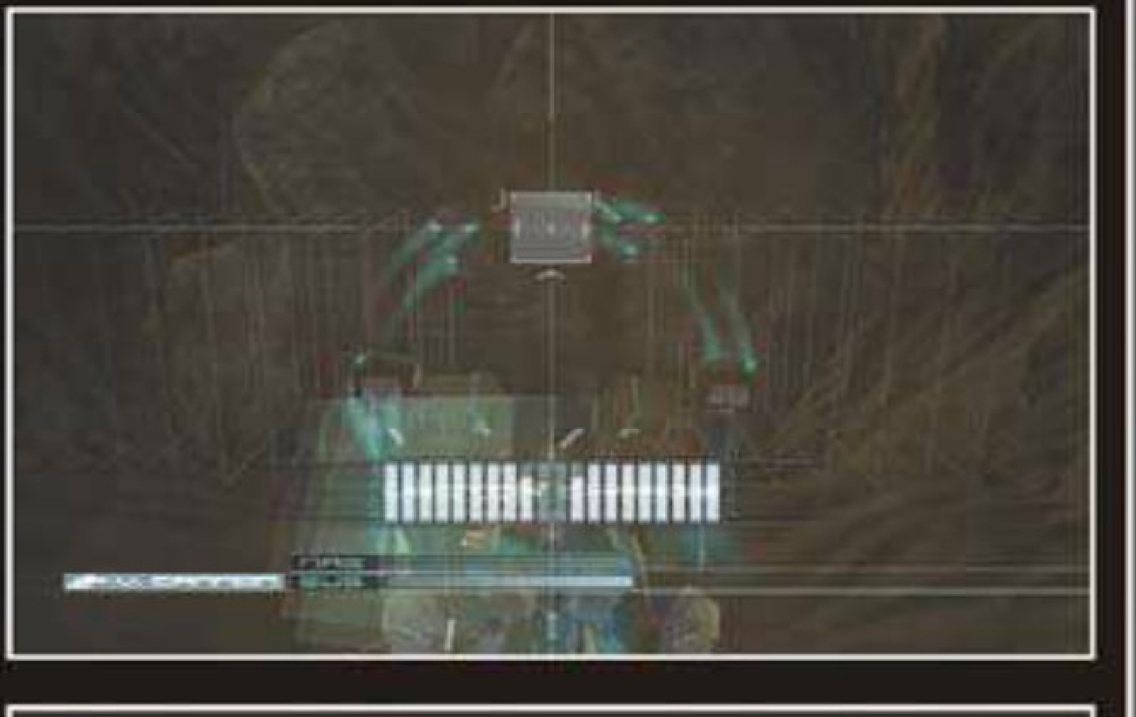
EX 03-06. Margaritifier

BOSS战后就是拿90秒奖杯的那场杂兵战，战斗过后仔细搜索整个区域，在可以打碎的石头里有两个牌子，在出口的门上方有一个，出口反方向走到桥下有一个，一共4个，不要漏了。

EX 07. Capri Canyon

下一个场景，往左走，过两个黄色门之后有分支，再往左走到一堆乱石前就能发现牌子。

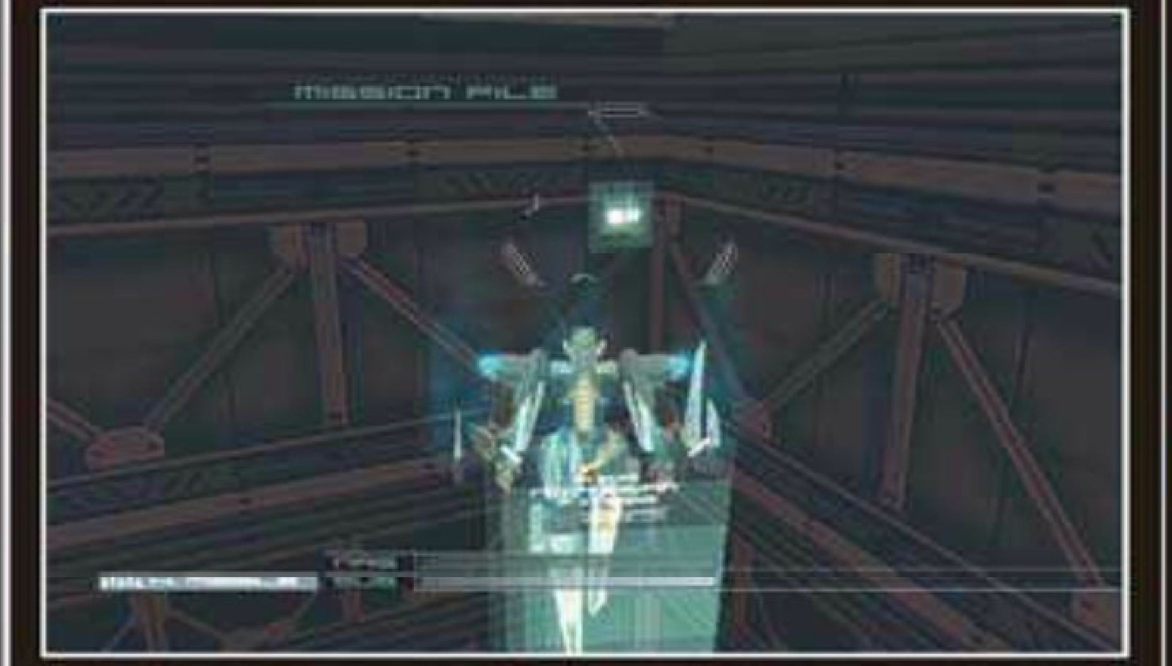
Aumaan Anubis（对战机体）



这个对战机体收集的关键就在EX 07牌子的那堆乱石处，这里需要在二周目使用V.CANNON才能打破，进入后别有洞天。干掉一群杂兵后再往里走会有一场隐藏的BOSS战，胜利后在BOSS战场地内就能取得Aumaan Anubis的机体了。

EX 08-09. Fort City: Depths 1

在不断向下的巨大都市内部，这里有个奖杯要让至少一个敌人被机关夹死。在下到地下一层的出口位置，往出口反方向看，左右角落各有一个牌子。



Inhert（对战机体）

在地下二层，消灭一些敌人出现箭头指示后，应该还有两个定点炮台，打掉这两个炮台在其反向偏上的角落位置搜索可以找到对战机体Inhert。只要接近的话，按L2键是可以锁定的，更便于寻找。

EX 10. Fort City: Depths 1

往地下三层的出口位置反方向看，就在地面上。

EX 11. Fort City: Depths (Lloyd)

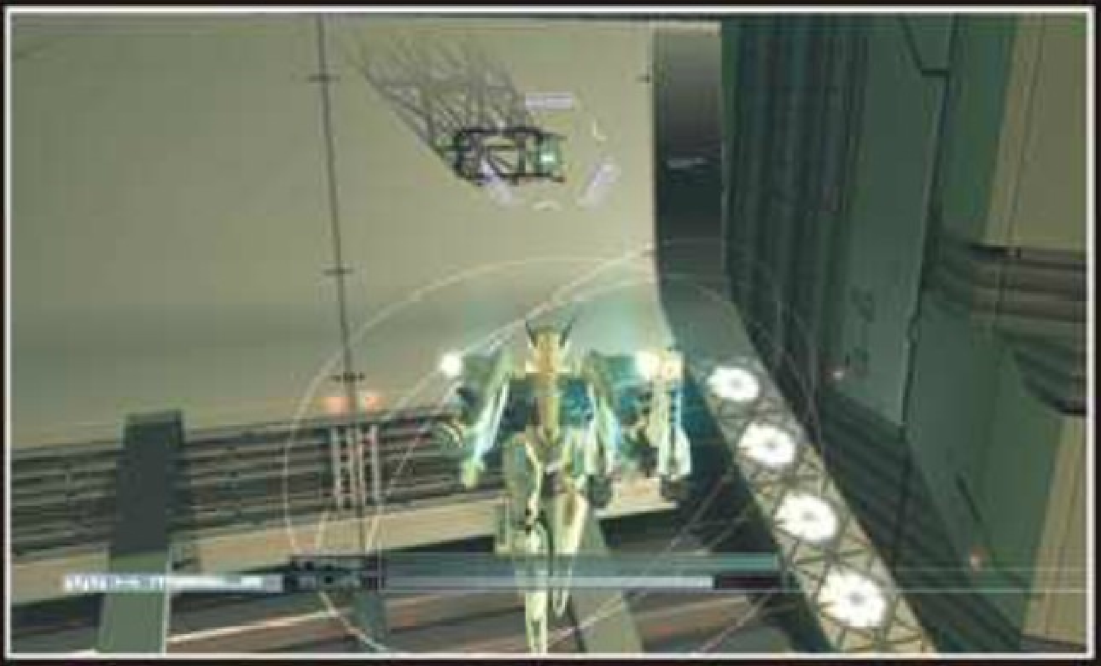
与Inhert的BOSS战场地，解除锁定后降到地面，绕着场地边缘找，很快就能找到。

EX 12. Underground Aumaan 1

荒野乱战之后，在地下基地干掉第一区域的杂兵，在第二区域地面右侧的遮挡篷下方。

EX 13. Underground Aumaan 1

过一个结界后，注意下一个场地右后方上面的铁架，在角落位置有一个牌子。



EX 14. Underground Aumaan 2

进入下一个区域，会有很多机器狗冲过来的剧情动画，之后向前走一个结界，在场地中央的柱子上方。

EX 15. Underground Aumaan 1

再往前走，此区域出口的正下方。

Naked Jehuty（对战机体）

就在取得EX 15后，旁边的电栅栏可以用枪打掉，进入后会和自己的机体干上一架，用GAUNTLET连发可以屈杀。胜利后取得最后一个对战机体。

EX 16-17. Phobos

与Anubis的第一场BOSS战之后，会停在一片小区域，这片区域的上空有一个EX任务的牌子。在初始位置反方向的地面上也有一个。总之先不要去箭头指向的方向，找到两个牌子后再离开。

EX 18-19. Phobos

剧情过后会出现无限再生的杂兵，每消灭一定数量（十个左右）就会在场地中出现一个EX任务的牌子，一共两个，拿了以后再离开。

EX 20

最后一个EX任务需要玩家通关两次后才能取得。集齐20个之后还得进入主菜单的Extra Missions模式，确认全部EX任务都是100%时就会弹奖杯。

文 胜负师 美编 一刀

丁丁历险记	Ubisoft		动作
PS3	The Adventures of Tintin: The Game		美版
	2011年12月6日	1~2人	59.99美元
	对应PS MOVE		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

《丁丁历险记》游戏版改编自3D动画长片《丁丁历险记 独角兽的秘密》，欧版采用了原名，美、欧、俄版奖杯分开，可以白3遍！只是欧版和俄版不易购买。

和标准的奖杯神作相比，本作的白金耗时略长，一般在18小时左右，但因为游戏的趣味性还不赖，复古的2D横向平台关卡在设计方面可圈可点，手感较为流畅，音乐也相当不错。同时因为挑战模式的存在，具备了一点小小的挑战性，不会让人觉得无聊或是无脑，在二三线游戏中还是比较值得向喜欢休闲游戏的玩家推荐的，对于奖杯迷来说也是如此。

●白金路线

1. 故事模式通关。游戏没有难度选择，正常通关过程中需要注意全部黄金螃蟹的收集。一部分战斗相关和数量型奖杯也可在这个阶段获得。

2. 梦境模式通关。第一遍可以打得不那么仔细，速通一遍就行了。主要是角色不全，一周目收集必定拿不全。

3. 梦境模式二周目。每关收集包括2件服装、3个齿轮、6件宝物，绝大部分关卡无法在一周目取得全部收集品，而收集品取得必须过关后才会计入，也就相当于梦境模式要再打一遍。当然，这次要以全收集为目标。

4. 挑战模式。目标是所有挑战达到白金评价（蓝色奖牌），应该说是有一定难度的。特别是一部分的飞机和摩托车挑战，容易令人产生挫败感。因为早有耳闻，所以自己两次都是把挑战模式放在第一步解决的。搞定的全挑战，相当于吃了一粒定心丸。之后的一遍故事、两遍梦境只是走走过场罢了，白金只是时间问题。

5. 查漏补遗。以上步骤全部完成时，可能还会有少量特殊条件型的奖杯尚未取得，但基本都没什么难度，对照以下攻略提示补完吧。

白金难度	4/10
白金所需时间	15~20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1+2+1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	双手柄

Treasure hunter 银杯
取得条件：找到Red Rackham的宝藏

Acrobat reporter 铜杯
取得条件：成功使用一次绳钩

Stronger than Diego 铜杯
取得条件：击败可怕的Diego

Stronger than William 铜杯
取得条件：击败海盗William

Stronger than Red Rackham 银杯
取得条件：在刀剑决斗中击败Red Rackham

Experienced pilot 铜杯
取得条件：从沙漠风暴中安全通过

International reporter 铜杯
取得条件：到达Bagghar
奖杯说明：以上奖杯均为Adventure Mode也就是故事模式的剧情奖杯，正常通关一遍均可获得。

Giant Rackham: Take 1 铜杯
取得条件：击败第一区域的巨人Rackham

Giant Rackham: Take 2 铜杯
取得条件：击败第一区域的巨人Rackham

Giant Rackham: Take 3 铜杯
取得条件：击败第一区域的巨人Rackham

Giant Rackham: Take 4 铜杯
取得条件：击败最终BOSS巨人Rackham
奖杯说明：巨人Rackham是Tintin and Haddock也就是梦境模式中每一个大区域的BOSS，完成全部三个区域后会迎来第四次的最终决战。每个BOSS的行动模式会有所不同，但难度并不高。

Castafiore unlocked 铜杯
取得条件：解锁角色Castafiore
奖杯说明：在梦境模式第一区域，Castafiore会作为中BOSS登场，打败她后就能使用她，她的特殊能力有二段高跳、打碎玻璃等。

Thom(p)sons unlocked 铜杯
取得条件：解锁角色Thom(p)sons

Marlinspike's heir 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

The flea market 铜杯
取得条件：完成第4章

Marlinspike 铜杯
取得条件：完成第10章

Karaboudjan 铜杯
取得条件：完成第16章

Bagghar 铜杯
取得条件：完成第22章

Brittany 铜杯
取得条件：完成第28章

奖杯说明：这是梦境模式第二区域的中BOSS，打败他后便可解锁使用。其特殊能力有旋转拐杖反弹子弹、用拐杖打开特定的机关等。

Sir Francis unlocked
铜杯

取得条件：解锁角色Sir Francis

奖杯说明：Sir Francis是第三区域的中BOSS，同样要打败他后他才会加入。船长的特殊能力是可以钻入烛台或自己的画像，并且可以在特定的区域里移动，另外还能钻入无敌的黄金铠甲中。

Aviation ace
铜杯

取得条件：完成所有的飞机挑战

奖杯说明：飞机挑战有三种。1.钻圈。钻圈挑战的难度最大，每一组的圈必须一个不漏，漏了就要整组圈重来，浪费不少的时间。基本上漏上两组白金评价就没戏了。比较重要的一点是加速的运用，在加速槽减少至左侧刻度以下且没有耗尽时，再按一次加速键，那么就可以连续加速，连续加速最多可以发动5次，对于节省时间大有帮助，但是一些转弯处如果处理不当，很可能错过要钻的圈，得不偿失。所以基本上还是要有一些背版的，比如这一段连续加速3次就不用加了，那一段连续加4次。还有就是要小心别撞上山崖，会直接GAME OVER。

2.抢旗。抢旗模式的玩法是先去有白色光柱提示的地方抢到旗，然后返回基地。有旗子出现的地方不止一处，但基地位置是固定的。由于经常要贴地飞行，要小心别撞毁了。为了在限定时间内抢得更多的旗子，对玩家连续加速的控制有一定的要求。另外，敌人的干扰不用太在意，只顺便干掉在眼前的敌人，因为抢旗的得分远远高于杀敌的得分。

3.空战。纯靠射击杀敌得分，高分技巧是射击键要手动按快点，不要按住不放，那样看似连射，但频率很慢，杀敌不够迅速，会浪费时间。如果有连发手柄的话会轻松很多。优先杀分值高的敌人，受创后及时找医药包回复。空战的第一小关反而比较难，因为白金评价的得分要求比较高。

Swashbuckler
铜杯

取得条件：完成所有的刀剑挑战

奖杯说明：刀剑挑战的游戏方式只有一种，是轨道式的强制战斗，挥刀可以快一点，小杂兵根本招架不了。一些特定兵种需要先格挡，令敌人出现破绽后再出刀砍杀，注意格挡的方向，横斩要竖着挡，纵斩要横着挡。双斧兵比较特别，要先保持横挡，等双斧攻击完全停止后再出手攻击。刀剑挑战的白金评价得分要求不高，是挑战模式中最简单的项目。

Easy Rider
铜杯

取得条件：完成所有的摩托车挑战

奖杯说明：摩托车挑战也分三种。1.竞速。虽说赛道上没有对手，玩家只是以时间标准为超越目标，但是这个模式还是有一定难度的。主要是没有主动加速的手段，也基本没有捷径，只有在斜坡、跳台处跳起后方向推前，落地时会有一个短暂的加速，也就是说最好一个斜坡都不要漏地使用跳跃加速。另外，摩托车的转向性能很好，但是还是要注意一些大弯处要适当松油门或减速。白金评价要求的时间比较紧，基本不能有明显的失误。

2.追逐战。需要尽快干掉前方的目标车辆，玩家控制摩托车，射手是自动的，离目标越近射击频率就越高，以最快速度接近目标是取得高评价的关键点。基本上追逐战的每一关都有一些捷近，所以觉得追不上目标的玩家不要总是跟在目标车辆的身后走同样的路线，尝试一些新路线很可能一下子就柳暗花明了。

3.射击战。摩托车变为自动控制，玩家充当射手的角色。这个模式的挑战难度很低，只要不是准头太差，基本上都能够打一次就拿到白金评价。

Showered with platinum
铜杯

取得条件：所有挑战都达成白金评价

奖杯说明：挑战模式全白金无疑是本作的最难奖杯，需要一定的技巧和反复尝试。

Crab collector
金杯

取得条件：收集所有的黄金螃蟹

奖杯说明：故事模式关卡中有数量不等的黄金螃蟹收集，由于大部分是在2D横卷轴的状态下进行收集的，所以收集难度并不大，比较容易找，漏了的话可以选关来补。您也可参看本辑光盘中的视频收集指南。

Master treasure hunter
金杯

取得条件：在梦境模式中收集所有的宝藏

奖杯说明：因为一周目时每一关都只能选固定的一到两个角色进行游戏，除了少数关卡，大部分关卡必须在所有角色解锁并已经通过一次的情况下，才能把收集要素找齐。因此这个奖杯算是梦境模式最大的工程，差不多需要打两遍才能全部搞定，但收集本身没什么难度，位置大都比较明显，基本不需要参考攻略。需要注意的是，收集要素必须过关后才算收到了，中途退出是不行的。

Super-sleuth
银杯

取得条件：使用小狗白雪找到梦境模式中所有的挖掘点

奖杯说明：可挖掘的地方会有金光提示，极为明显，只要养成见一个挖一个的好习惯，不太可能遗漏。

Wardrobe full
铜杯

取得条件：购买30件换装

奖杯说明：可以等角色收齐后统一一起购买，直至奖杯弹出。

Pilot gold medal
铜杯

取得条件：所有飞机挑战均获得金牌以上评价

Sword gold medal
铜杯

取得条件：所有刀剑挑战均获得金牌以上评价

Sidecar gold medal
铜杯

取得条件：所有摩托车挑战均获得金牌以上评价

Master rat exterminator
铜杯

取得条件：使用白雪消灭20只老鼠

奖杯说明：控制白雪时经常会有老鼠出来骚扰，用汪汪叫就能把它们消灭。

Look out below!
铜杯

取得条件：累计把5个敌人从高处拉下

奖杯说明：需要自己悬挂在平台边缘，在没有被发现的情况下按R2键把敌人拽下来，故事模式和梦境模式中有很多这样的机会，只要稍稍注意一下，5次还是很容易达成的。

Armor expert!
铜杯

取得条件：使用Sir Francis进入铠甲打倒20个敌人

奖杯说明：因为收集梦境模式的每一关差不多都要打两遍，Francis船长进入铠甲干掉20个敌人基本上可以自然达成。

Acrobatic duo
铜杯

取得条件：在梦境模式中托举同伴5次

奖杯说明：惟一一个需要用到双手柄的奖杯，具体操作是2P按方向下，1P靠近了按×键，重复5次即可。拿到这个奖杯就不需要进行双打了。

The Castafiore does her turn
铜杯

取得条件：使用Castafiore进行45次旋转攻击

Cane and able
铜杯

取得条件：使用Thom(p)sons的拐杖打倒22个敌人

Art collector
铜杯

取得条件：使用Sir Francis进入画中打倒10个敌人

奖杯说明：这些数量累积型奖杯的数量目标都不高，所以可以在梦境模式中自然达成。

Banana king
铜杯

取得条件：让15个敌人被香蕉滑倒

Lights out
铜杯

取得条件： 用吊灯砸中5个敌人

Metalhead
铜杯

取得条件： 扔出一个罐子套住敌人的脑袋

Five go bang
铜杯

取得条件： 扔出一个爆炸物同时干掉两个敌人

Football champ
铜杯

取得条件： 扔出一个球干掉两个敌人

奖杯说明： 以上几个奖杯在故事模式和梦境模式中都有可能解，在了解奖杯条件后，注意流程中出现的各种符合条件的机会吧！

Complete artist
铜杯

取得条件： 不损失硬币完成梦境模式中的一个关卡（摩托车关卡除外）

奖杯说明： 不损失硬币其实就是指“无伤”。这么多关卡，一般来说总有一两关可以达成无伤的，如果一直都没取得这一奖杯，可以在挑战“Supersonic parrot”这个奖杯时一并取得。

Cane juggler
铜杯

取得条件： 使用Thom(p)son反弹炮弹10次

Champion catcher
银杯

取得条件： 用绳钩抓住一个正在飞行的物体

奖杯说明： 这个奖杯不知道方法的话可能会让人摸不着头脑。绳钩是丁丁在梦境模式特有的能力，而正在飞行的物体我们可以选择一个皮球，把它扔出去之后，再用绳钩抓住即可，非常简单。

Passenger in transit
铜杯

取得条件： 在飞行时换角色

奖杯说明： 在梦境模式有鹦鹉的关卡中，鹦鹉飞到空中时按十字键左右换一次人即可。

Supersonic parrot
银杯

取得条件： 在3分30秒内完成“The mystery of the talking bird”关卡

奖杯说明： 这是梦境模式第二区域的第一小关，大部分流程都在控制鹦鹉。这一关可以第一次就把所有收集要素拿到，之后就可以挑战最速过关了。虽说小有难度，但只要没什么多余的动作，且熟悉地形，3分30秒的时间还是有富余的。同时这一关也比较容易达成无伤。

Ever-dry
铜杯

取得条件： 在飞机挑战中贴着水面连续飞行7秒

Untouchable
铜杯

取得条件： 完成一个刀剑挑战且没有受到一次攻击

Motorcycle ace
铜杯

取得条件： 完成一个摩托车挑战且没有撞到任何墙壁或障碍物

文 胜负师 美编 一刀

小龙斯派罗 斯派罗大冒险	Activision	动作
PS3 SKYLANDERS: Spyro’s Adventure		美版
2011年10月16日	1~2人	69.99美元
SKYLANDER玩具专用		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	38	铜杯	21	银杯	12	金杯	4	白金	1

《小龙斯派罗 斯派罗大冒险》是动视推出的“玩具＋游戏”系列第一作，主要针对儿童市场开发，其最大的特点是必须使用配套的玩具才能进行游戏。游戏时需要玩家把角色玩偶放在特制的小圆台上，插上USB接收器，打开小圆台的电源（需要三节5号电池），就能操作相对应的角色了，换一个摆放的话游戏中会实时进行角色切换，还比较带感。这种一般游戏里只要按一下换人键的操作，在实体化之后其实是变得麻烦了，但是动视这个小小的“花招”却令它轻松赚得上亿美元！原因是一个套装只配有3种玩具，可光第一作就有32种玩具，在之后的作品中还不断更新，而这些玩具都需要单独购买，一些稀有品种更是被炒到了10倍以上的价格！“小孩子的钱最容易赚。”这话一点都没错。虽然是低龄向游戏，但总体的趣味性还不错，相比一些低素质的奖杯神作，这个系列还算值得推荐。

●白金路线

1. 打一次多人模式，需要放两个玩具在小圆台上，双手柄，胜负不论。拿到奖杯后就可以开始故事模式了。

2. 本作的故事模式没有难度选择，顺着通关即可。因为剧情第一次玩时不能跳，特别是BOSS战时，BOSS唐僧般的台词就算玩过一次也不能跳，所以整体流程还比较长。

3. 由于只有3个角色3种属性，属性一共有8种，因此场景中有很多地方是无法进入的。请放心，奖杯设置考虑到了这一点，收集要素每种只需要收10个。仅用这三个默认角色通关直至白金都是没有问题的。

4. 很多关卡都有特殊条件型的奖杯，有一些在第一遍流程时比较容易漏掉，通关后可以选关再补。此时角色能力得到提升，挑战起来会更容易，其中有几个奖杯需要一定的技巧。加上查漏补遗，白金所需时间大约在15至20小时。

注意：如果您购买的是二手游戏，可能三个角色的等级与技能已经都升满了，因为角色数据储存在玩具的芯片内，可跨账号继承。虽然这样战斗难度会下降，但同时也会造成升级相关的奖杯拿不到。解决方法是在角色状态画面中选RESET，可以把等级、技能还原到最初状态，但是钱也会清零，所以最好是一开始就RESET，而且只需重置其中一个角色的数据即可，这样就不会影响奖杯的取得了。

白金难度	4/10
白金所需时间	15~20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	专用玩具、双手柄

●技能购买推荐

角色新技能需要花钱购买，每个角色的钱是分开计算的，这一点要注意。当一个角色不缺钱时，在捡到宝箱或传奇宝物时就换一个角色去拿。习得所有基础技能后，会有一次技能分支的选项，玩家只能特别强化角色的一种攻击方式，如果选错了，可能会提升部分奖杯的获得难度。

SPYRO：斯派罗的火球与撞击推荐提升火球，毕竟远距离攻击的安全系数更高，当然，提升体术撞击也可以，斯派罗在升级方面倒是没有太多讲究。

TRIGGER HAPPY：枪手当然是提升射击能力为宜，尤其是最后的蓄力炮，蓄满之后的威力实在惊人，BOSS召唤出的爪牙全是一击死，对打最终BOSS战会有很大帮助。

GILL GRUNT：鱼人的鱼叉攻击距离无限，威力也不俗，习得蓄力后更是如虎添翼，是射击系攻击里较好用的招式。但因有个奖杯要求鱼人只用水枪，所以若要降低难度，那只能选择强化水枪了。

True Portal Master 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Hello Skylander!! 铜杯

取得条件：第一次将角色放在“神力入口”上

奖杯说明：需要装电池的那个小圆台就是“神力入口”，用来召唤角色进入游戏世界。

Home Sweet Home 铜杯

取得条件：完成Shattered Island关卡

Fresh Air 铜杯

取得条件：完成Stormy Stronghold关卡

Pure Water 铜杯

取得条件：完成Leviathan Lagoon关卡

Mother Earth 铜杯

取得条件：完成Stone Town关卡

Light of Life 铜杯

取得条件：完成Falling Forest关卡

Perfect Technology 铜杯

取得条件：完成Battlefield关卡

Undead Spirit 铜杯

取得条件：完成Creepy Citadel关卡

Dancing Fire 铜杯

取得条件：完成Lava Lakes Railway关卡

Magic Time 铜杯

取得条件：完成Arkeyan Armory关卡

The Savior 金杯

取得条件：完成冒险模式

奖杯说明：以上均为剧情奖杯，正常通关即可获得。

Star Chaser 金杯

取得条件：任意关卡获得3颗星

奖杯说明：3颗星的第一颗星为过关必须完成的主线任务；第二颗星是探索所有地区，以及在限定时间内过关；第三颗星是取得本关所有的收集要素。由于收集和探索对玩家持有的玩偶属性有一定要求，基本套装的三个角色分别是魔法、机械、水这3种属性，但实际游戏中的属性多达8种，很多关卡都不可能进入所有区域，自然收集也是收不全的。这里推荐在第一关完成3星挑战，因为手中角色的属性刚好够用。在第一遍时完成所有收集，第二遍时一路猛冲，完成时间挑战即可。

Phew! That was close! 铜杯

取得条件：在Leviathan Lagoon关卡中连续回避30条鲨鱼不被打中

奖杯说明：BOSS战时，BOSS在每一阶段都会放出鲨鱼进行攻击。鲨鱼的间隙比较大，再加上与玩家接近时会进入慢动作，回避难度并不高。不过奖杯要求的是连续回避，而且成功回避的标准是接近鲨鱼，保持慢动作状态并出现体力回复标记了算1次。比较简单的方法是跑到画面中上方，然后跟着一条鲨鱼从上往下跑，回复体力的标记就能连续出现。不小心被打中的话就要从0开始计算。在最后一阶段同时打3个BOSS召唤的爪牙时，打剩一个敌人后集中回避鲨鱼也是可以的。

Dodge Ball 铜杯

取得条件：在Falling Forest关卡，在场地中有5个以上恶魔种子的情况下打倒邪恶召唤

奖杯说明：所谓恶魔种子是指BOSS战时第三个登场的树人的攻击方式，他会丢出两种种子，一种是单个的大刺球，一种是两个一组的小刺球，它们在画面是会停留较长的时间。玩家需要做的是先把树人的体力打到很低，差不多一两下就能打死的程度，然后开始引诱树人扔球，并小心回避，直至画面中同时有五六个球时再一击干掉树人，奖杯就到手了。

Call Me Fireman! 银杯

取得条件：在Lava Lakes Railway关卡只使用Gill Grunt的水枪完成BOSS战

奖杯说明：如果没有升级水枪，那这一战的难度还是比较大的，主要是水枪没什么威力，又不是连续的攻击判定，下血比较慢，需要拉开距离慢慢磨过去。选错升级方向的话这个奖杯就只能靠技术了。不小心挂掉可以接关，会从BOSS战直接开始。

Tag me if you can! 铜杯

取得条件：在Creepy Citadel关卡的BOSS战中不被激光打中

奖杯说明：前几轮激光规律比较好找，空隙也不小，还是比较容易回避的。相对麻烦的是最后与3个爪牙对决时，会有一些随机的激光出现，最好是用大威力招式速战速决，以免功亏一篑。

One for All! 金杯

取得条件：不换角色打败最终BOSS

奖杯说明：最终BOSS战又臭又长，很考验玩家的耐力。前半段BOSS本体可以集中打击的机会并不多，加上爪牙和机关的干扰，不易速杀。个人推荐使用枪手，将其射击技能升满，自身等级8级以上，再装个防御力+15的安全帽。BOSS经常会飘在空中慢慢飞过来，落下后放出一个爪牙，这段时间很长，足够枪手把激光炮蓄满，一炮秒杀爪牙，并可对BOSS造成300点以上的伤害。来不及蓄力的场合就直接连射攻击。在体力充足时可以把干掉爪牙后掉落的回复道具留在地上，并不会消失，等最后阶段体力不支时再吃掉。用这个方法，不换人一命通过最终BOSS的成功率还是比较高的。

The Ace Pilot 银杯

取得条件：在Arkeyan Armory关卡操控大机器人时干掉30个以上的敌人

No Rocket Fired! 铜杯

取得条件：不使用火箭完成Falling Forest关卡

奖杯说明：火箭是用来打巨大的伐木机的，但是不用火箭贴近攻击其实也能打爆，而且感觉比火箭打得还快些。已经捡到火箭的同学只要不推右摇杆就行了。

Leviathan Dentist 铜杯

取得条件：在Leviathan Lagoon关卡5次从大鱼嘴里逃出来

奖杯说明：关卡一开始，让Gill Grunt游入水域，水下会看到大鱼，接近后会被它一口吞掉，但只要打一下大鱼的扁桃体就能毫发无伤地跑出来。重复5次即可。

I love smashing! 铜杯

取得条件：在Molekin Mine关卡凿碎所有的石头

奖杯说明：取得凿子后推右摇杆，可以打碎拦路的石头，仔细搜索，击碎每一块。这一关有一个区域需要机械属性角色才能进入，而小池子左下角的一块石头比较隐蔽。

Mine Detector 银杯

取得条件：不踩到地雷完成Troll Warehouse关卡

Get me if you can! 银杯

取得条件：不被滚桶砸到完成Crystal Eye Castle关卡

奖杯说明：关卡前半和后期的斜坡上都有扔木桶的杂兵，用远程攻击把桶打掉就行了，没什么难度。

New Challenger 铜杯
取得条件：第一次完成挑战关卡

Can't stop me! 银杯
取得条件：完成三个挑战关卡
奖杯说明：一个角色对应一个挑战关卡，对于没买其他玩具的同学来说，只能打三个挑战。单个角色的挑战进度是分开的，完成挑战后会增加一定的能力上限，推荐三个角色把三个挑战都打上一次，反正也不花多少时间。需注意的是小龙斯派罗的任务，其中僵尸只能用火杀死，另两个角色打时只能跑；另外这个任务的钥匙不能乱用，不要马上去开左侧的门，而是由上方绕过去，传送到另一处。开门顺序错了就无法过关。

I love shopping 铜杯
取得条件：第一次购买技能

Gotta buy them all 银杯
取得条件：为一个角色购买所有的技能
奖杯说明：升满一个角色差不多需要15000左右的金钱，每收集到一只蝴蝶，售价降2%，一共10只，但蝴蝶收集与奖杯无关。一般来说，通关时三个角色都习得所有技能是没什么问题的。请注意之前提到的技能选择推荐。

Climb to the Top 金杯
取得条件：任意一个角色升至10级
奖杯说明：干掉敌人后掉下的小光球就是经验值，10级是满级。时常换角色打打，通关时三个角色一般都能升到满级。

Fashion Elite 银杯
取得条件：收集10顶帽子
奖杯说明：帽子是装备品，放在礼盒当中等待玩家收集。虽说很多地方都进不去，但要收10顶帽子还是比较轻松的。

Fashion Stylist 铜杯
取得条件：第一次给角色装备帽子

Inside Power 铜杯
取得条件：第一次进入“元素之门”
奖杯说明：“元素之门”上标有属性符号，需要特定属性的角色才能进入，第一关就有。

Chompy Chopper 银杯
取得条件：在Shattered Island关卡干掉15个杂兵

Happy Hour 铜杯
取得条件：打开任意一个宝箱
奖杯说明：每一关都有三个宝箱，奖杯只要求打开一个，几乎像剧情奖杯一样不会遗漏。

Archaeologist 银杯
取得条件：收集10个故事卷轴
奖杯说明：卷轴是收集要素中位置比较明显，收集难度比较低的一种，10个不在话下。

Treasure-hunter 银杯
取得条件：收集10个传奇宝物
奖杯说明：传奇宝物的收集难度比较高，有不少需要特定元素的角色才能拿到。好在二十几关里收10个也不怎么难为人。

The Spiritual Mentor 银杯
取得条件：收集10个魂之宝石
奖杯说明：所谓魂之宝石其实是软广告，收到后可以看一段角色的战斗视频，如果你有兴趣就可以去买对应的玩具。一共32个，收10个易如反掌。

The First Battle 铜杯
取得条件：完成一场对战比赛（输赢不论）
奖杯说明：双手柄，在小圆台上放两个玩具，然后随便选个模式，花不了一分钟就能搞定。

文 胜负师 美编 一刀

战火纷飞 破碎之矛		Mastiff	光枪射击
PS3	Heavy Fire: Shattered Spear		美版
	013年1月29日	1~2人	29.99美元
	对应PS MOVE		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	32	铜杯	18	银杯	8	金杯	5	白金	1

没想到曾被日本玩家评为2012年五大雷游戏之一的《战火纷飞 阿富汗》，还在今年1月推出了续作，可见这个游戏的开发成本的确不高。和前作相比，本作的进化点是不再有影响玩家视野的大面积字幕，而QTE成功失败没两样的情况也得到了改善，失败会造成即死和掉血两种处罚。但这并不意味着其基本素质有太大的提高，依然只能把它当成标准奖杯神作来看待。话又说回来了，4小时就能白，“要啥自行车啊？”

●白金路线

本作的奖杯构成比较简单，白金最少通关两次，RM低难度、VM高难度各一遍。最后一些数量累积型奖杯和特殊条件奖杯可以在特定的关卡速刷。方法高效的话，整体耗时在4小时左右，是绝对的奖杯神作。但是游戏的收集部分有一个恶心的BUG，最好是一口气打完。如果不注意，至少多花一个半小时以上才能解决，因此请千万注意以下攻略中的详细说明。另外，本作开双打可以有效降低难度，强烈建议准备两个手柄。

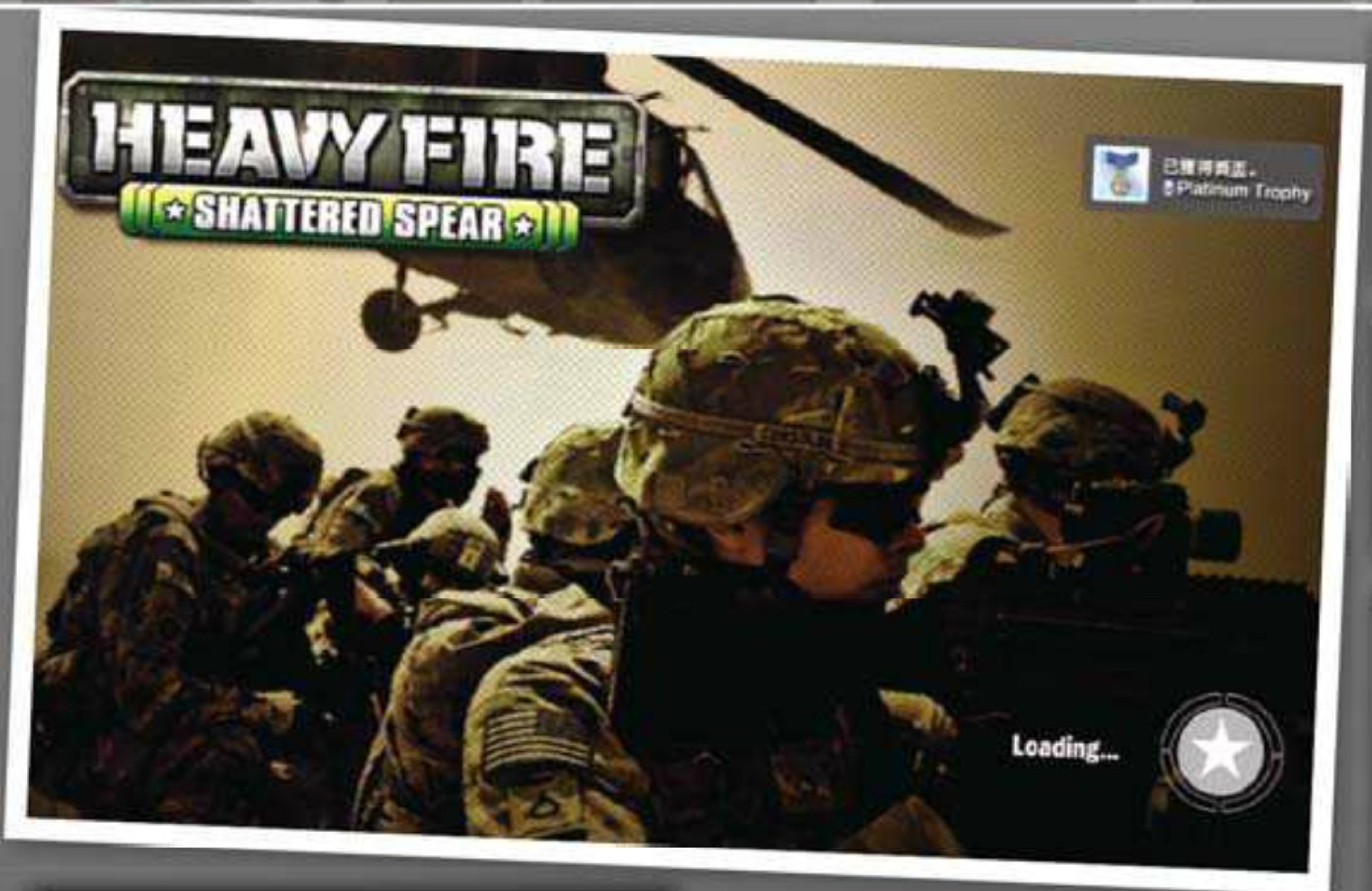
白金难度	3/10
白金所需时间	4小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	最好有双手柄

●升级推荐

由于这作手雷比起前作来效果要差，而霰弹枪却意外好用，可以大幅改善游戏蹩脚的操作，令杀敌效率大增，同时难度也会相应地有所下降。因此个人推荐第一次升最下面一行的“快速装弹”；然后升两次武器，让枪变成霰弹枪，但最后一把枪千万别升！千万千万别升！之后是升两次体力；然后是手雷数量；最后是弹药数量。其实霰弹枪对弹药要求很低，手雷又没有上一作好用，所以升完体力其实就已经大功告成了。

●双打小秘技

如果2P所选的账号是已经完成过这个游戏的账号，那么有部分奖杯可以提前取得。会受影响的是两个难度的通关奖杯和一些纯数量累积型奖杯，像25000发子弹、破坏1000个物体这种奖杯就不需要再刷一次，但因为有特定的刷法，能够节省的时间不多。最关键的是因为电台收集的奖杯要跨难度，最终还是得把游戏通上两遍，所以这个小秘技的实用价值不高。



Platinum
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Big Flood
铜杯

取得条件：完成第2关

Top Secret
铜杯

取得条件：完成第3关

Hawk Eye
铜杯

取得条件：完成第5关

Base Defender
铜杯

取得条件：完成第7关

Apache Hero
铜杯

取得条件：完成第8关

Package Secured
铜杯

取得条件：完成第10关

World Peace
铜杯

取得条件：完成第12关

Half Cleared
银杯

取得条件：Rookie Mode难度通关

All Cleared
金杯

取得条件：Veteran Mode难度通关

奖杯说明：Rookie Mode难度通关后才能开启Veteran Mode难度，VM难度的医药包配置数量减少，同时敌人枪法变准，单位时间内造成的伤害大约是RM难度的三倍，所以敌人较多时不要硬拼，多隐蔽，或用手雷减少敌人数量后再探出头来打。开双打是相当不错的方法，因为可以平摊伤害，可明显降低难度。但注意，2P在一关内死了又经过检查点的话是不能复活的。

Ranger
铜杯

取得条件：累计干掉250个敌人

War Hero
银杯

取得条件：累计干掉500个敌人

John R.
金杯

取得条件：累计干掉1000个敌人

奖杯说明：一般一周目就能杀够一千人。

Good Aim
铜杯

取得条件：完成50次爆头

Marksman
银杯

取得条件：完成100次爆头

Headhunter
金杯

取得条件：完成150次爆头

奖杯说明：普通杀敌是10分，爆头是20分，可以靠这个来区分。在升级获得霰弹枪后，爆头会变得相对容易。如果通了两遍还没有凑够150次爆头，可以去简单难度第1关集中刷。这一关子弹无限，难度也很低，玩家可以慢慢瞄准。

Multi-kill
铜杯

取得条件：同时干掉4个敌人

Crowd Crusher
铜杯

取得条件：同时干掉5个敌人

Slaughter
银杯

取得条件：同时干掉6个敌人

奖杯说明：这个奖杯最容易的取得方法在十连杀奖杯“Chain Gamma”的解法中有涉及。

Chain Alpha
铜杯

取得条件：短时间内形成5连杀

Chain Beta
铜杯

取得条件：短时间内形成7连杀

Chain Gamma
银杯

取得条件：短时间内形成10连杀

奖杯说明：连杀判定的间隔时间很短，而且一般情况下要找一个同屏10人的场合也几乎不存在，所以这个奖杯基本上只能在第5关控制AC130时才能解。具体方法是在干掉第一批4个敌人的指定目标后会有检查点提示，然后注意上方会有6个敌人的小队慢慢逼近。此时正下方会出现4人小队和两辆吉普车，我们要做的是在6人小队中间和4人小队中间分别扔一颗炸弹，速度要快！并且在扔出第二颗炸弹后用机关扫射下方两个零散的敌人，这样可以有效衔接，完成10连杀。如果没有成功，就把自己的队员炸死，这样会从检查点重新开始。

Radio Breaker
铜杯

取得条件：找到并摧毁50%的电台

奖杯说明：一口气收集到8个电台。

Ordering Disruptions!
铜杯

取得条件：找到并摧毁75%的电台

奖杯说明：一口气收集到12个电台。

Radio Silence
金杯

取得条件：找到并摧毁全部的电台

奖杯说明：详见下一页图文解说

Waste
金杯

取得条件：累积射出25000发子弹

奖杯说明：通关两次后如果还没有达到数字要求，可以选第8关，在第一艘敌舰处打掉炮台，但不把敌方船员消灭，然后把准心移至角落，按住R2键挂机就行了。

Trigger Happy
银杯

取得条件：完成任意一关时命中率不足5%

奖杯说明：比较简单的做法是选双打，然后1P在开几发空枪后放在一边，控制2P打完这一关，这样过关时的命中率就是0%。

Sharpshooter
铜杯

取得条件：累计完成15次远距离杀敌

Eagle Eye
铜杯

取得条件：累计完成50次远距离杀敌

Fragile World
铜杯

取得条件：累计完成200次远距离杀敌

奖杯说明：远距离杀敌在平常开枪时也能偶尔达成，开载具时很轻松便能累计数量，两次通关基本上可以自然累积到200次。

Collateral Damage
铜杯

取得条件：摧毁500个可以破坏的物体

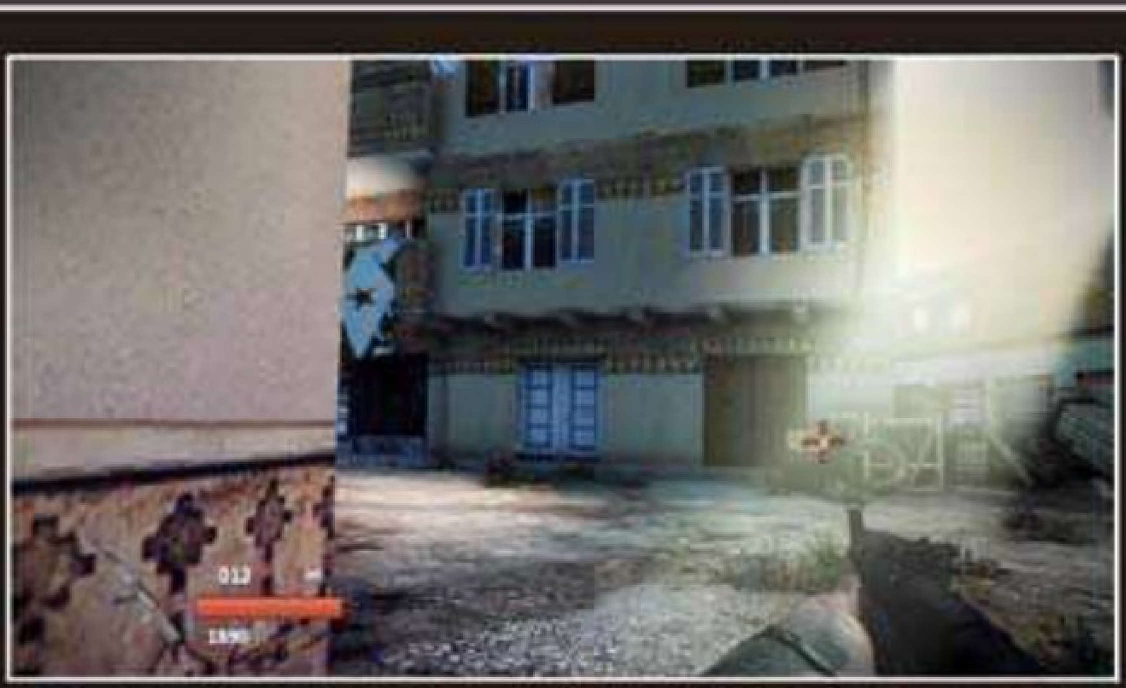
Demolition Addict
银杯

取得条件：摧毁1000个可以破坏的物体

奖杯说明：通关两次依然没有达到数字要求，可以去第5关反复刷，疯狂轰炸几遍一般就有了。

电台全收集指南

16 个电台其实只有 8 处，两个难度要分别收集，但同一关的电台位置相同，打爆电台时会有 250 的加分。注意！这个奖杯有个非常恶心的 BUG！就是**必须在不关机的情况下一次收齐 16 个电台**，退回 XMB 画面也是不行的。由于最快也要 4 小时才能白金，一口气打这么长时间的游戏对于不少玩家来说有一定难度。BUG 的补救方法是在每一关破坏电台后退出，保险起见可以打到下一个检查点再退出，一些没有电台的关卡也能直接跳过，大概多花一个半小时即可。当然，你还得祈祷中途别断电或死机。



第1关： 临近结尾时有一辆带机枪的吉普车场景，往左边隐蔽，可以看到电台在右侧，打爆它！

第2关： 从船上下来，到达最上面的室外平台时会有五个敌人，电台在画面左侧中间一个箱子的上面。

第3关： 从吉普上下来后干掉第一批敌人，接下来二层建筑处会有很多敌人，此处隐蔽，左侧地上可看到。

第4关： 夜视模式开始后，注意下一个场景，电台就在掩体旁边的灌木下方。

第6关： 进入矿坑后前行一点，在右侧有一个医药包的场景，电台就在左侧的木箱上面。

第7关： 看到一堆配电箱后会进入狭窄通道，干掉两个敌人后马上向右隐蔽，电台在右上木箱上，杀敌太快会漏掉。

第9关： 在使用狙击枪时，第一个场景的明显位置。

第12关： 进入第二个控制室时，电台就在桌子上面。

文 胜负师 美编 一刀

《圣斗士星矢战记》15小时最速白金攻略

圣斗士星矢战记		NBGI	动作
PS3	Saint Seiya Senki		日版
	2012年3月16日	1~2人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在《PS3 专辑》第 17 辑的《圣斗士星矢战记》攻略中，我写了奖杯心得的部分，对于本作白金时间的估算在 25 小时左右。这款游戏虽然做得不错，也很能勾起老玩家的美好回忆，但是游戏中后期的重复性比较高，花上 25 小时硬刷的话到最后难免有些无聊。后来我从中外玩家不同的奖杯心得中提炼总结，特别是后来“生存模式”DLC 的特殊运用，对于节省游戏时间起到了决定性的作用。只要安排得当，可以将白金时间大幅缩短至 15 小时。验证的过程中，我也体验到了最速白金的研究乐趣，在这里便与大家一起分享。因为本作已经推出一年有余，价格已经降了一半以上，还没有出手的朋友推荐一试。

STEP 1

先去日服下载一个“生存模式”的DLC。这个DLC是免费的，没有日服的同学有必要建个日服，因为这个DLC对于本作的最速白金非常重要！

STEP 2

进入游戏后，先到设定画面中进行硬盘安装，可以明显减少读盘的等待时间。另外就是改一下键位，推荐把爆发必杀技1设在○键上，爆发必杀技2设在R1上，爆发必杀技3用得不多，可以设在R3上，其他键位不变，这样可以大大改善部分别扭的操作。

STEP 3

注意！本作故事模式的黄金十二宫篇至少要通三遍，分别是NORMAL、HARD和Bronze难度，完成高难度不解低难度奖杯，而且必须从头打到尾，**不能用中途选关或是改难度的方式来完成**，不然通关时无法获得相应的难度奖杯。

STEP 4

一开始先不用打故事模式，按照菜单顺序2-3-2进入任务模式的在线生存挑战。这里只有一个最高难度的任务，特别之处在于玩家就算什么都

不做，直接被打死也可以获得4000左右的经验值！目前只有五小强可以选，我们要练的角色是动画里最强最酷的“不死鸟”一辉，他在游戏里也是强到无语。在生存模式自杀数次，升到15级以上，之后就不用自杀了，在选人画面按两次□键，让一辉不穿圣衣出战。这个生存模式可以刷出三种敌兵组合，最好打的是一开场几个枪兵+鞭子兵的组合，可以按START选第二项反复刷出来。一开场就按L1+○键爆气，体力会变得非常少，且因为没有穿圣衣，小宇宙的回复速度相当惊人，此时退到画面外侧，可以看清所有敌人的动向，然后对着敌人按○键连续发射“凤翼天翔”，隔一秒发一个，小宇宙是够用的。尽量多撑一些时间，最好能撑到BOSS出现，BOSS出现后自杀就行了，这样一局可以拿1000点左右的CP。用赚来CP点数给一辉加200点攻击力，接下来要把“凤翼天翔”的威力加到3星。之后如果还能撑到BOSS出现，那一局就能拿2000左右的CP。我们的目标是攒5000点买一个“灭びへの道”（效果是体力上限变成1点，但是攻击力大增，小宇宙无限！）。这个开荒的过程大概要半个小时，需要刻意刷等级和CP的也就只有这半小时，之后所有的行动都是白金过程中必须的。

STEP 5

装上了“灭びへの道”的一辉只要连发“凤翼天翔”就能横行无忌，这游戏也瞬间变成了圣斗士版的《魂斗罗》。接下来打单人任务模式的第1关，由于是EASY难度，有5次接关机会，相当于有6条命，所以过关还是很轻松的。BOSS更简单，直接秒杀！完成这个任务可以赚2万左右的CP，花4500CP购入“舍て身の觉悟”（体力上限变成100点，攻击力和小宇宙大幅上升），2000点CP买个“生命の煌き”（无圣衣状态攻击力增加），三个道具的效果叠加后，威力大到不可理喻。把“凤翼天翔”升至5星威力，还有多余CP可以再给一辉加点攻击力，其实也没有太大的必要，因为攻击力1000点就是满值了。

STEP 6

一辉不穿圣衣打过单人任务模式第2关，由于赚取CP是和攻击力相关的，这一轮打下来可以入手五六万的CP，花26000CP购入“スイカ”（有三次原地复活机会）。

STEP 7

花6500CP购入“アテナの封印”（角色能力值限定1级，但是可以获得更多经验值和CP），给其他四个青铜战士装上。之后由一辉带着他们打双人合作任务，救同伴10次的奖杯拿到以后，就选第二种模式（可以攻击到同伴但不会造成伤害），一开战就能用“凤翼天翔”把同伴打飞，他就不会碍事了，而且过关时通常还能得到无伤奖励，每过两三个任务白板角色就能升到10级，这样就能装两个道具了。双人任务全打完后，给其余四小强装上“灭びへの道+スイカ”，每人加200点攻击力，各必杀技升至5星威力，开始打故事模式.角色升至17级时就装“三神器”（舍て身の觉悟+灭びへの道+スイカ），除了通往教皇之间的玫瑰之路需要拆掉“舍て身の觉悟”和“灭びへの道”，其余关卡都可以摧枯拉朽，没有任何难度可言。三次复活+三次接关等于有7条命，但注意不能落入悬崖，不然没有复活机会；被火烧死后复活要马上连点L1键使出主动第七感，要不然会连续被烧，耗光复活机会。

STEP 8

一周目推荐打HARD，通关后可以开启新难度。一周目的特定剧情后部分角色会有新必杀技习得，记得也都升到5星威力。因为攻击力够高，过关时间快，伤害值得分也高，全关卡达成A评价唾手可得。通关后要完成故事模式的其他篇章，以解锁全角色，可选最低难度进行，如果没有达成A评价，可把角色必杀技升满，加200点左右的攻击力，再打一次肯定没什么问题。

STEP 9

十二宫篇二周目打NORMAL，这一遍注意不能接关！靠**スイカ**的三次复活如果都过不了的话，就只能拆掉“舍て身の觉悟”和“灭びへの道”，装其他没有副作用的道具。好在此时能力够高，打NOMRAL不在话下。三周目打Bronze时CP应该都不缺了，购入无限接关道具“谛めない心”，把“**スイカ**”换下，有无限接关可以无脑过任何难度。三周目外加各角色的特别章节，大概需要花上8个小时。

STEP 10

接下来是十分漫长的任务模式之旅，角色方面继续一辉打“魂斗罗”自然可以，但测试之下速度更快的是不穿圣衣的瞬，反正这兄弟俩在游戏里最厉害就对了！记得先把瞬的攻击力提升到800以上。无圣衣状态的瞬只要装上三神器，然后R1连发即可，这一招为身体正前方发射近距离龙卷风，中距离广范围的随机位置会出现大量风暴，并会发射出一股远距离追踪的风暴，判定极为霸道，而且护身效果好，安全系数高。但这一招的用法和一辉的全程远距离射杀不同，想要快速清版就得冲进人堆里。千万要小心倒下的石柱，那是有攻击力的，当然还有弓箭手的偷袭。移动时可经常按住R2来加速，熟练掌握之后杂兵关卡都可以控制在两三分钟解决。

STEP 11

任务模式中如果遇到前往教皇之间的玫瑰之路，就退到主菜单画面的第三项，在人物编成中把瞬的“灭びへの道”和“舍て身の觉悟”暂时取下即可。单人任务最后那些高难度BOSS在防御和刚体状态下体力不减，必须抓住其硬直来打。瞬可以一开局就按住R1键蓄力，蓄到最大时会自动发射，由于这个时间差，大部分的BOSS都会被迟了一两秒出现的随机风暴打个正着，而且一般情况下是一击一半体力，两下就能搞定！任务模式的A评价只和时间有关，而时间定得超级宽松，所以打完全部任务模式就只剩下全角色的BIG BANG必杀技动画收集，其他奖杯应该都拿到了。全任务的总耗时在五到六个小时。

STEP 12

收集全BIG BANG算是游戏中最麻烦的奖杯，注重方法的话可以在一两个小时内解决全部问题。首先五小强在故事模式中可多用不同的BIG BANG必杀技，其中阿瞬有四种，尽量不要遗漏。解锁全角色之后全都装上“舍て身の觉悟”，顺便看一下出招表，看看哪些必杀技对应BIG BANG，招式后面有个有点像“波动拳”的标志就是了。注意！出招表中有一处错误，就是双子座的“幻胧魔皇拳”不对应BIG BANG，但却有这个标志，害我试了很久，还以为出了BUG。选择单人挑战第二个模式（网络排名）的第2个任务，此任务的第一战打的是天蝎，是一个比较简单的BOSS，他发射“腥红毒针”时会有大破绽，比较便于抓空档。装“舍て身の觉悟”的原因不光是为了增加攻击力，还有个原因是体力一直处于100，且不影响发动第七感，只要一上来就自杀，在接关时出现的是雅典娜或是教皇的话，那BIG BANG的灯就一定会点亮，运气不好的话可多试几次，总的来说出现率还是挺高的。出现雅典娜是直接发动第七感，并且有较长的无敌时间，可以上前引诱BOSS出招；出现教皇时如果BOSS在玩家身边会被爆成单膝跪地的超大硬直，之后可以主动发动第七感，更容易命中。完成BIG BANG必杀技之后，是自杀还是打过本关随意。如果选择自杀，请选择不接关，之后选第二项退到主菜单画面。记住！千万不要选第一项，不然的话你刚才使用的BIG BANG必杀技就不会被计入画廊中，一定要选第二项退回主菜单画面。全BIG BANG收集的奖杯拿到之后，去一下画廊，当看到100%后再过几秒，白金奖杯便会弹出来。采用以上方法，本作的白金总耗时应该在15小时甚至更短。

文 铃　美编 心の永恒

疯狂喷气机	Big Ant Studios		动作
PS3	Jetpack Joyride		美版
	2012 年 11 月 20 日	1 人	免费
	无对应周边	对应玩家年龄：10 岁以上	

奖杯总数	12	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0

本作的玩法类似于“无尽挑战”，曾经风靡手机平台。2012 年 11 月本作登陆了 PSN，并加入到了美服开设的免费游戏专区中，考虑到本作的奖杯难度低，有连发手柄的话更是省力，因此强烈向各位推荐。本作可以直接充值购买虚拟金币，但这个购买采取的是账号内购的形式，当前账号购买之后，同机器上的其他账号是无法使用这些金币的。

●白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	25 小时左右（愿意花钱能减少至 5 小时以下）
在线奖杯	0
最少通关次数	无法计算
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 写在最前的是必须要注意的事情。如果你准备用花钱买虚拟币的方式快速拿到 100%，那么千万要明白本作的金币解锁包是采取账号内购的形式，如果下载游戏的号是你的美服小号，你用这个号买的金币，换个账号是无法使用的。

2. 刚开始的阶段要节约钱，这个阶段的任务是完成全挑战，这个过程中一次性使用的道具不能随便乱买，除非是有类似的挑战要求。

3. 攒够钱和装备去冲 5000 米，后文已有写详细解说。

4. 用连发手柄带上合适的技能挂机，直到购买全部的道具，后文有详细解说。如果没有连发手柄的话，只能手动慢慢攒，这将是一个漫长的过程，升级后的载具是可以吸金币的，利用好这一点。

Alpha Charlie Echo（铜杯）

取得条件： 一次游戏中飞行 2000 米。

Marathon（铜杯）

取得条件： 总共飞行 50 千米。
奖杯说明： 自然达成的奖杯。

Happy Snap（铜杯）

取得条件： 储存一张照片。
奖杯说明： 每次游戏结束后（挂掉后），会出现一个菜单，左边有一张玩家此次游戏的特写照片，选择照片并点确认键进入大图，再选右下角的储存图标即可。

For Science（铜杯）

取得条件： 干掉 1000 名科学家。
奖杯说明： 自然达成的奖杯，平时没事被放过他们。

Good Work, Woody（铜杯）

取得条件： 一直跑直到死为止，连续完成 3 次。
奖杯说明： 一出来什么都不按，等角色挂掉后选“PLAY AGAIN”，成功 3 次后奖杯自动解锁。

Good Work, Sierra（铜杯）

取得条件： 盯着商店主菜单 2 分钟。
奖杯说明： 进入商店主菜单，什么都别按直到奖杯解开。

Good Work, Muscat（铜杯）

取得条件： 将主菜单打开再关闭进行 10 个来回。
奖杯说明： ○、△交替按，把主菜单滑 10 个来回。

Romeo Alpha Delta（银杯）

取得条件： 一次游戏中飞过 5000 米。
奖杯说明： 理论上说最难的奖杯，因为本作看起来讲究技术，实际上拼的是 RP。一般来说到 3000 米左右的时候，无论玩家技艺如何精湛，由于速度过快很多情况根本无力回天，平时能完成是最好，不能的话就要准备好金钱，多尝试几次。开始冲击 5000 米之前要准备好自己想要携带的技能和额外的 5 万块钱，这些钱要用来买一次性使用的道具（UTILITIES）：5 个装的 SUPER HEAD START、1 个装的炸弹、3 个装的命。由于一次性道具不包括在“购买全部装备”的那个奖杯里，因此买之前我们要先把存档拷一下，等会奖杯解锁之后再把存档拷回去，这样就不会浪费一分钱。

由于主要看 RP，因此两个装备的技能其实没有那么重要，主要是玩家的游戏过程和方法。一般来说，只要冲刺完毕后不是马上就挂了，都可以尝试先复活，然后如果复活后又挂了而且发现就算用了炸弹也到不了 5000 米，那么就不要用炸弹，下次再来，总之炸弹一定是最后一搏的时候用，差大老远用根本就是浪费。技能方面，推荐技能商店中最后两个技能“DEZAPINATOR”、“TURBO BOOST”的组合或“INSTA-BALL”、“LUCKY LAST”的组合，前者旨在提高飞得更远的几率，而后者则是希望在挂了之后能通过外力把人给弄过 5000 米，具体喜欢哪一种看各位喜好。如果道具都用完了还没达到要求，可以读档重来，只要耐着性子，一定会过的。

A Man, My Son（银杯）

取得条件： 完成全部挑战并重新开始。
奖杯说明： 有许多种类型的挑战要完成，它们在游戏中是逐步出现的，每次最多出现三个挑战，完成了就换新的上来。只有挑战已经出现，再去完成才有效，预先完成某个未出现挑战的要求是无效的。部分挑战只有在挑战出现时才有可能完成，比如说与科学家击掌的挑战，只有在挑战出现时经过他们才有特殊效果，其他类似的挑战也是如此。游戏的过程中一旦挑战完成会立刻在屏幕中央出现提示，此时可以放心地去做违背挑战要求的事情。一整轮挑战完成后（挑战等级达到 15 级），会有选项出现，问玩家是否要将目前的挑战等级兑换为现金并重新开始，这里所谓的重新开始只是让玩家能继续完成新一轮的挑战而已，不会清空玩家的其他数据，选择“CASH IN”即可。后面几轮挑战会有细微变化，不过与第一轮算是大同小异了。下面列出挑战的列表

1. 完成游戏 3 次；
2. 飞行 500 米不捡任何金币，完成后会有进阶要求；
3. 累计获得载具 5 次；
4. 一次游戏中捡到 2 枚代币，完成后会有进阶要求；
5. 一次游戏中与 10 名科学家击掌，完成后会有进阶要求；
6. 用脸滑行 50 米；
7. 累计收集 1500 枚金币，完成后会有进阶要求；
8. 路过 10 盏场景中的红色警报灯，完成后会有进阶要求；
9. 把墙撞出大洞 5 次（每次开场都算一次，不停死了重来即可）；
10. 在商店中购物；
11. 使用 LIL STOMPER 载具 3 次（LIL STOMPER 是会跑会跳的机器人）；
12. 将 3 枚代币兑现（兑换现金的操作为角色死亡后不摇老虎机，直接选择右下角的“CASH IN”）；
13. 以 300 米到 400 米之间的成绩完成游戏，完成后会有进阶要求；
14. 惊险躲避导弹 1 次，完成后会有进阶要求；
15. 一次游戏中获得 200 枚金币，完成后会有进阶要求；
16. 不使用任何载具到达 500 米，完成后会有进阶要求；
17. 累计飞行 3000 米；

18. 购买并使用 HEAD START（一次性道具）；
19. 驾驶 THE HOG 行驶 750 米，完成后会有进阶要求（THE HOG 就是摩托车）；
20. 累计获得 5 枚代币，完成后会有进阶要求；
21. 惊险躲避电柱 10 次，完成后会有进阶要求；
22. 一次游戏中改变重力 30 次，完成后会有进阶要求；
23. 一次游戏中在地面跑 300 米，完成后会有进阶要求；
24. 摇老虎机获胜 5 次，完成后会有进阶要求；
25. 购买并使用一次 FINAL BLAST（死后根据提示立刻使用）；
26. 一次游戏中贴着屋顶飞行 300 米，完成后会有进阶要求；
27. 驾驶任何载具累计跑 2000 米；
28. 一次游戏中飞到 1500 米，完成后会有进阶要求；
29. 一次游戏中驾驶 THE HOG 行驶 250 米，完成后会有进阶要求；
30. 一次游戏中驾驶 THE TELEPORTER 飞行 500 米，完成后会有进阶要求（能够进行传送的载具）；
31. 累计跑 1000 米，完成后会有进阶要求；
32. 不用默认背包到达 1000 米，完成后会有进阶要求；
33. 驾驶载具 THE PROFIT BIRD，在一次游戏中行驶 300 米（就是那只红色的鸟）；
34. 用 LIL STOMPER 撞死 25 名科学家，完成后会有进阶要求。

Blinged Out 银杯

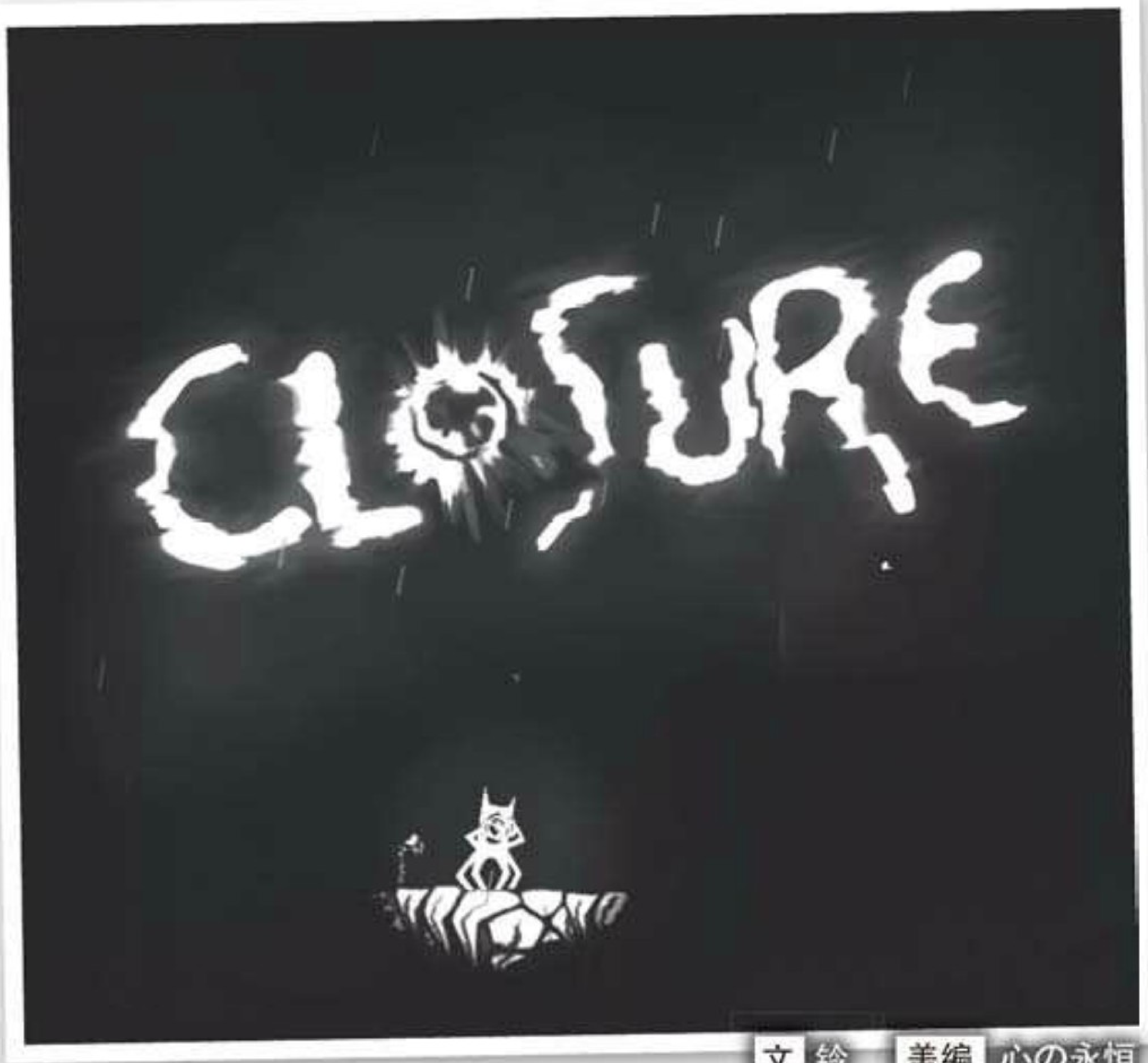
取得条件：购买一个金载具升级。
奖杯说明：载具的升级一开始就是全解锁的状态，只要钱够了随便买个就可以了。

High Roller 银杯

取得条件：玩老虎机失败 100 次。
奖杯说明：自然积累的奖杯，只要没摇到 3 个一样的都算是失败了一次。

All the things! 金杯

取得条件：解锁全部技能、服装、喷气包、载具。
奖杯说明：最后达成的奖杯，平时除了完成任务所需，其他情况就尽量别乱花钱，这里所说的乱花钱特指不要购买一次性道具（UTILITIES）。如果有连发手柄的话，在拿到其他的奖杯后，只需要装备上“TOKEN GIFT”和“LUCKY LAST”两个技能，然后把 × 键设置成连发即可，靠摇奖来得钱，大概需要挂 20 个小时左右，每隔几个小时要看一下主机的状态，若有死机早发现。想正常游玩来积累的玩家，可以装上“随机红宝石”和“飞猪存钱罐”。如果想直接充钱买金币包的玩家，需要特别注意这个金币包属于内购性质，也就是说购买和使用都必须是下载这个游戏的账户。如果玩家的主号是港服或日服，而游戏是用美服的号下的，即使你充了美元去美服买，到头来换回主号金币也是无法使用的。



文 铃　美编 心の永恒

Closure		Eyebrow Interactive	动作
PS3	Closure		美版
	2012 年 3 月 27 日	1 人	PSN+ 免费
	无对应周边		对应玩家年龄：6 岁以上

奖杯总数	8	铜杯	3	银杯	3	金杯	2	白金	0

本作是一款利用光和影来解谜的创意独立游戏，作品流程并不算长，在知道方法的情况下，只需要在操作上稍事注意即可通关并完成收集，奖杯攻略中给出了每个飞蛾所在的位置。本期的 PS3 专辑光盘中则有收录本作的流程攻略，各位有需要的话可以进行查看。

●白金路线

1. 白金路线非常明了，本期光盘有收录本作的流程攻略。一边走一周目一边收集飞蛾，把四个世界全部完成。

2. 把隐藏的飞蛾洞找到，再完成隐藏世界和最终的关卡。

白金难度	3/10
白金所需时间	25 小时左右（愿意花钱能减少至 5 小时以下）
在线奖杯	0
最少通关次数	无法计算
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

Closure 金杯

取得条件：游戏完成率达成 100%。
奖杯说明：完成游戏并捡到全部飞蛾后会出现新的门，进入后操作飞蛾完成点亮灯的几个小关卡后就会解开。具体飞蛾位置请查看后文相关位置。

Welcome to Purgatory 金杯

取得条件：完成游戏。
奖杯说明：完成全部四个世界。

Playtime is Over 银杯

取得条件：完成嘉年华世界。
奖杯说明：流程奖杯。

Over in a Flash 银杯

取得条件：完成医院世界。
奖杯说明：流程奖杯。

Working Overtime 银杯

取得条件：完成工厂世界。
奖杯说明：流程奖杯。

Moth Trove 铜杯

取得条件：找到飞蛾洞。
奖杯说明：在三个世界的门左侧墙壁有个秘密通道，贴着墙壁推左摇杆，然后跳一下，接着只需要一直往左走就会到了。

Flight of the Moth 铜杯

取得条件：找到飞蛾。
奖杯说明：完成收集过程中自然会达成的奖杯。

The River 铜杯

取得条件：完成教学。
奖杯说明：开始游戏后会自动进入教学关卡，教学的最后一个场景是调整三盏灯，通过后奖杯解锁。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

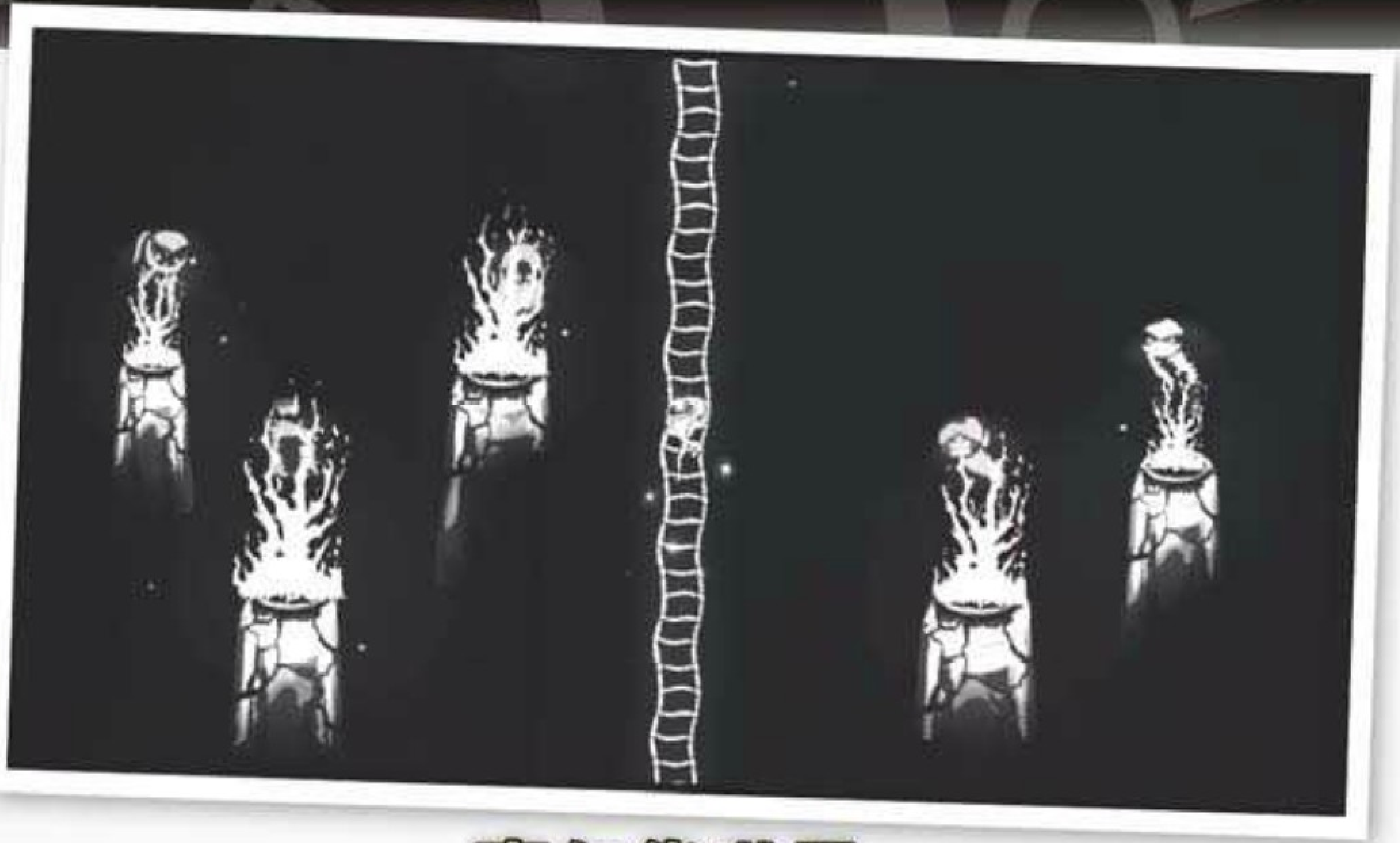
●全飞蛾位置

工厂世界

关卡	位置
第 2 关	拿着光源把石头从上层往下推的时候,自己要跳到前面拦着点,避免它直接冲下去撞到过关的开关。人和石头都安全落地后往右推,撞开关住飞蛾的机关,然后慢慢往左走,直到石头移动到过关开关的面前(用身体拦住),跳上去捡了飞蛾再触发机关过关。
第 8 关	飞蛾在门上,先把两个箱子堆在一起,往右推的时候在低矮障碍处把上面一个箱子推过去,垫脚捡飞蛾。
第 12 关	拿着光源来到右侧,然后往场景正中央的上方跳,飞蛾就在场景上方正中央稍微偏左一点的位置。
第 14 关	初始位置拿着光源爬上梯子顶部,往左侧黑暗处一跳,小平台上方就是飞蛾。
第 15 关	到过关门口之后别进去,直接拿着光源走到最左侧就能见到。
第 17 关	把箱子弄到顶层后,先把其往推到右边的底层,飞蛾就在那盏灯的右侧。
第 18 关	拿着第一个光源放到门旁边的架子上,拿起第二个光源跳下去,放上滑轮就马上拿钥匙跟着走。回到上层后推着圆形的石头往右打开门,然后把石头推下去,跟着石头走到最左侧拿到光源(因为有下坡石头会跑,所以黑暗部分要跳过去),等石头滚到右侧再滚回来,刚好滚到飞蛾下方时把它挡住,垫脚捡收集,成功后从最左侧上去。
第 19 关	把石头弄到右下角后,推到最里侧,回去台阶上调整台灯,直到刚好能够看到飞蛾左上方的一点(刚好能看到飞蛾的边)。拿着光源回上层,把光源从小洞里扔下去,自己迅速跳向右侧台阶,然后对着飞蛾的方向一跳(看准飞蛾晃过来的时候),可能要多尝试几次。
第 22 关	顶层右侧的灯往右调(用箱子垫脚),就能看到飞蛾,跳过去即可获得。
第 24 关	初始位置左边有个铁管,飞蛾就在铁管内部,从梯子上直接跳过去捡就行了。

医院世界

关卡	位置
第 3 关	拿起光源,跳入水中把箱子往左边推,然后从下方来到箱子左侧,跳上去,站在左侧边缘把箱子慢慢朝右边蹭,飞蛾就在水面中央的上方。
第 4 关	跟着石头掉下去,把钥匙正上方的灯调整成往正上方偏左一点照着(先往右一下把光源照出来),把钥匙带到上方后,正好在门正上方,先把光源拿下来放到左侧边缘,跳起来把钥匙扔下去然后立刻跳回来(人不能掉下去)。拿起光源去捡飞蛾,最后把光源放置在地上,利用黑影解决遮挡并跳过去。
第 6 关	到达门口后,把光源拿上,从左侧下落到门下方的台阶,把光源放进机关,一直跟到移动结束。拿上光源,从右侧边缘走下去,飞蛾在右侧边缘,注意不要掉下去。成功后往右侧黑暗处跳下去,下方正好就是门。
第 7 关	把光源放在右侧墙壁的左侧那个会熄灭的光源处,把灯调整为能够照到右侧墙壁上突起的部分,突起很小(可以过去尝试,正好能顺着墙跳上去),跳上去后一直走到最右侧可以捡到飞蛾。
第 8 关	按照1、2、4、3的顺序依次把光源扔下去,这样最后会正好落在第3个支架上,拿起光源跳一下入手飞蛾。
第 10 关	灯的右上方是飞蛾所在的位置,照一次就行了,然后把灯的角度停在对准左上角(看从右边边缘能否直接跳到飞蛾上),把上层斜坡照出来。拿上光源放进机关,跟着走,最后往飞蛾处一跳。
第 12 关	拿起初始位置的光源,从左边走到下层,再往右走一些就能捡到飞蛾。
第 15 关	场景左上方的角落,拿一个光源直接走过去即可获得。
第 16 关	将初始位置三盏灯调整好(第一盏灯照出左侧斜坡、第二盏勉强照出中央的垫脚小台阶,第三盏刚好照出右侧的灯),等会要利用它们一直跳到最左侧,再坐那里的电梯到达顶层,最终会在顶层左侧平台看到飞蛾,直接跳过去就行了。捡到后往最左侧跳就能安全的落到下层。
第 19 关	把石头推下去,转身把光源放在机关上,自己去下层,拿起放在地上的光源,走到石头的最右侧,把光源扔到地上立马拿起来,这时右侧的光源会出现。跳回石头的左侧,用身体把石头稳住,避免它乱滚,然后把光源放在地上,让自己刚好可以跳到右边。拿起右边的光源往右上角跳捡到飞蛾。



嘉年华世界

关卡	位置
第 3 关	把初始位置的灯调向右侧,略微向下(下方的那盏灯的上方),然后顺着斜坡一直走到远端尽头的第二盏灯处,跳下去把这盏灯调整为左上方向(差不多对准大嘴的角度),然后就能看到飞蛾了,跳上去即可拿到。
第 5 关	打开门锁后,拿起地上的光源,往右走到头就能看到飞蛾,跳起来捡。
第 10 关	拿起初始位置的光源扔在大炮支点的正下方,把另一个光源放上机关来到上层,再拿起钥匙上方的光源,从右侧边缘走下去,原地跳一下就能拿到飞蛾,接着只需要把光源放上机关就能回到左侧。
第 11 关	把初始位置的光源拿到左边的灯下方,把它调整到正对右上方角落的靶子(这时能看到飞蛾的位置了),再把光源放上机关来到上层。拿起光源,放在中央的灯下方,把灯调整为对着右侧的电锯男。拿起光源从左侧的洞跳下去,用激光炮打掉靶子,然后把左侧的灯调整为对着右侧的门。把光源放上机关再次上去,拿上光源走到中央的灯处,把其调整为对着正下方(照着飞蛾),然后从右侧往飞蛾上跳,捡到并进门。
第 13 关	把初始位置的灯调整为正对右上角的另一盏灯,拿起光源放上左侧机关去上层,拿回光源后往左边走到头就能捡到飞蛾。
第 15 关	拿起脚下的光源放到右边的机关上,到上层后拿回光源,然后扔到左侧的尖刺上毁掉,再捡起地上的第二个光源,一直走到左侧平台的缝隙正上方,把光源扔下去,下落过程中会自然捡到飞蛾。
第 16 关	把初始位置的灯照一下左下方,让台阶出现,然后对准右下方近处的灯(远处还有两盏),再去右侧把这盏灯对准右下方的同样角度,重复这个动作直到把门照出来。照门的时候可以看到飞蛾,把灯稍微往左调一点就行了。下面要做的就是把之前的灯都微调一下,保证跳下去捡到飞蛾后能从左侧重新上来就行了。
第 18 关	飞蛾位置可见。拿起初始位置的光源,去左侧把两个箱子分别推到上层的两个缝隙正下方。把光源放到左侧机关来到上层,拿回光源从第一个缝隙扔下去,跳到右侧拿到第二个光源从第二个缝隙扔下去。下来把左边箱子上的光源拿起来,再把右侧的箱子和光源一起推到门的左侧,把手上的光源放到门的左侧,再把箱子推回原位。拿上右侧箱子上的光源再上去一次,走到飞蛾左上方的时候把光源放下,跳下去捡到飞蛾。
第 21 关	拿起初始位置的光源走到右侧,跳动一下让箱子落到右侧并接住,把箱子推到右侧光源前,自己跳上去把光源放在箱子上,再捡起地上那个光源,把箱子推到最左侧,然后把自己手上的光源放到左边的机关上,再回头去拿走箱子上的光源并跳向左侧(箱子会掉下去)。这时已经能预测到飞蛾的位置了,拿着光源走到最左侧找到另一个箱子,把光源放在上面把箱子推到右侧飞蛾下方(下坡的时候光源会从箱子上掉下来,把掉下来的光源放到飞蛾下方右侧,避免箱子掉下去),拿起机关上的光源并跳上箱子,跳一下就能拿到飞蛾。
第 22 关	把右侧的光源放到右侧的机关上,用激光枪把右上方的靶子连同光源一起打碎。拿起左边的光源走到右侧,从水里游到箱子的右侧,把箱子和光源一起推到左边,踩箱子跳上去把光源放在岸上,回水中把另一个光源拿起来,用箱子踩脚跳上去(这里跳上去之前箱子容易掉,要注意),之后箱子掉下去就不管了。左侧没路,跳起来把光源扔下去然后人赶紧回平台上,带着第二个光源回到下面,换着拿光源直到激光枪处,这次把一个光源放上左边的机关(另一个光源放在枪的正下方),然后开枪,带上仅剩的光源去左边解谜。把光源放上机关来到上层,先把箱子从右侧推下去,用左侧的激光枪打掉靶子,然后抱起光源下去,带上这两个光源,把其中一个从中央激光枪两侧的洞口扔下去,自己拿起另一个也走下去。把其中一个光源放在门的正中央,再把另外一个放上右侧机关,跟着走就能拿到飞蛾。

和忠实原作剧情的《海贼无双》不同，《海贼无双2》的主线模式改为原创剧情，虽然这种举动让喜爱原作剧情的玩家不满，但游戏的进化之处也十分明显：新加入的各色自然系角色使玩家能够体验到一骑当千的快感，而全面进化的硬币系统和被动技能也让战斗富有策略性，如果你是一名喜爱“《无双》系列”的玩家，那么本作还是值得一试的。注意本作虽然分为 PS3 和 PSV 两个版本，但奖杯共通，奖杯饭就别指望能打一遍拿两个白金了。加上 PSV 版因为机能问题导致同屏人数不如 PS3 版，因此奖杯难度实际上高于 PS3 版，如没必要别去尝试。

文 洛克 美编 anubis

海贼无双2		NBGI	动作
PS3	ワンピース 海贼无双2		日版
	2013年3月20日	1~2人	8190日元
	无对应周边		

入门篇

本作的基本操作虽然和“《无双》系列”差别不大，依然为□和△组合出各类招式，不过本作还是根据《海贼王》的特色而加入了一些独有的操作。

按键说明	
功能	按键
移动	左摇杆
调整视角	右摇杆
锁定强敌	R3
通常攻击	□
范围攻击	△

功能	按键
必杀技	○
冲刺	×
发动风格系统	R1
特殊技	R2
切换视角/受身	L1
切换地图显示	十字键↑/↓

画面指南

1. 体力值
2. 必杀槽
3. 风格槽
4. 敌方血槽
5. 锁定框
6. 地图
7. 据点情报
8. 杀敌数
9. 经验槽
10. ！号获得数
11. 任务情报（有任务时才会显示）
12. 同伴槽

攻击系统

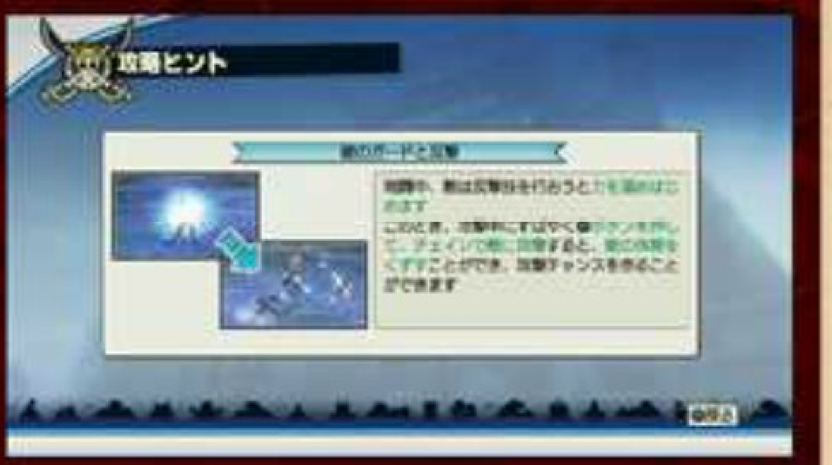
《海贼无双 2》的攻击系统和其他《无双》作品差别不大，依然是通过□键的普通攻击和△键的范围攻击相互组合出各式连招，本作除了□键起始的攻击外，还引入了△键起始的招式，并在此基础上衍生出类似△□△这种组合招式。所有角色初期能够使用的招式很少，随着等级提升能够使用的招式也会逐渐增加。在游戏中玩家可以通过 START 键调出菜单，并按“**プレイヤ－情报**”→“操作确认”进入招式列表界面查看当前能使用的招式，除了招式的按键顺序外，列表中还会显示该招式的作用等详细信息，部分技能的右侧有一个橙色的“**オススメ**”字样，表示这是系统推荐玩家使用的攻击动作，可优先尝试其性能。

Chain 系统

熟悉□与△键的连携攻击后，玩家还需了解这些连携攻击中间可插入 × 键，在位移的同时并不会导致连携套路中断。举例来说，□□△这样的基本连携，以□、×、□、×、△的次序按键同样可以顺利完成。这种操作的好处是，可以在连携的过程中不断调整自己与敌方的距离，让每一次攻击切实命中。此外，大多数范围攻击都有破坏敌方 BOSS 风格模式刚体效果的作用，玩家可以距离 BOSS 较远时先发动普通攻击，再依靠 × 键接近 BOSS，直接使出需要的范围攻击。

敌方破绽

在 BOSS 级敌人攻击的同时使用 × 键快速回避，或者靠近发动风格模式，都可令其露出破绽。露出破绽的敌人处于完全没有防备的状态，我方不仅能轻松突破其防御，一套连击还可令其昏厥，创造绝好的攻击机会。



特殊技

因为引入风格系统的关系，本作中的特殊技被削减为一个，一般来说，特殊技都拥有比普通攻击更为霸道的性能，例如乔巴的特殊技“诊断”能削弱敌人的防御，之后可以轻松秒杀强敌，运用的好可以大幅加快攻关速度。

必杀技

相当于大家通常认知中的“无双技”，消耗血槽下方的必杀槽方可发动，必杀槽通过打倒敌人或获得回复道具来积蓄。随着等级的提升，角色最终可拥有 4 条必杀槽的储蓄上限。每个人都有两种必杀技，初期的一段必杀技消耗一条必杀槽，威力较低、攻击范围也比较狭窄；而全员在人物等级到达 24 时可习得二段必杀技，发动强化必杀技需要长按○，等必杀槽的指示线走满两格时放开○即可发动。二段必杀技的攻击范围广，威力也令人满意，下面为各位详细介绍下本作的必杀技：

1. 使用几级必杀就需要消耗几条必杀槽。发动高级必杀技的方法为持续按住○键，等能量条到达指定位置再放开按键。持续按键的过程中所有人的行动速度会变慢，同时玩家可通过左摇杆调整攻击方向。注意这时所有人的行动速度仅仅是变慢，敌人还是可以对我方发动攻击的，如果在按键时遭受太多次攻击将被强制中断释放动作。

2. 本作取消了持续效果型的必杀技，只保留了单发式的攻击型必杀技，发动必杀技时角色会释放冲击波，被冲击波涉及的敌人会强制取消当前动作并进入硬直状态。

3. 使用必杀技要注意两点，其一是必杀技是没有导向性的，发动时不要离目标太远；其二是虽然冲击波会定住敌人，但在攻击命中敌人前如果发生目标被同伴打出攻击范围这种意外情况，那么接下来的必杀技很容易打空，最好将敌人引离友军再发动必杀技，以免被 NPC 干扰而白白浪费一条必杀槽。

冲刺

和前作一样，本作没有并没有跳跃这个动作，取而代之的是冲刺系统。按下 × 键角色会使出冲刺动作，冲刺的最大作用就是取消招式的硬直，在战斗中能用来逃命。并且在冲刺的过程中角色会带有一定的无敌时间，在高难度下如果遭到多名敌人的围殴，建议多使用冲刺确保自身安全。

风格系统

《海贼无双 2》新引入的系统，同时也是游戏的核心系统，游戏原文为**スタイルアクション**，可理解为《真·三国无双》中的觉醒状态。风格模式需要等角色头像旁的弧形风格槽蓄满后，按下 R1 键即可进入风格模式。发动后首先会让周围的敌人陷入浮空或露出破绽的不利状态，可趁机予以追打。风格模式下的攻击能无视敌方 BOSS 的刚体效果，且攻击能对发动自然系（**ロギア**）敌人奏效。风格模式下继续攻击敌人，可蓄积同伴槽，同伴槽蓄满后按下○键，能召唤出设定好的同伴发动同伴强袭，并继续操作同伴作战。以下为一套风格模式的完整流程：

风格槽蓄满后，按下 R1 键发动风格模式
↓
角色爆气，在限定时间内追打敌人蓄积同伴槽
↓
同伴槽蓄满后，按○键召唤同伴→如果限定时间内同伴槽没蓄满，按○仅可发动操作角色的特殊必杀，无法召唤出同伴
↓
操作角色和同伴各发动一次特殊必杀
↓
操作同伴攻击（如果同伴是支援专用角色，跳过这一步）
↓
在同伴槽能量耗光前按○
↓
同伴和操作角色各发动一次特殊必杀
↓
风格模式结束

需要特别说明的是，同伴槽蓄满以后的收益非常巨大，不仅能让同伴在无敌状态下自由攻击，还多出了 3 次特殊必杀的输出，所以一旦发动风格模式后，最好迅速攻击杂兵以积蓄同伴槽。当然，如果玩家的攻击力足够高，也可以直接打倒 BOSS 级敌人而无视杂兵，同样能令同伴槽直接蓄满。注意风格模式下角色并非处于无敌状态，但召唤出同伴后，同伴的行动期间是完全无敌的。

两种类型

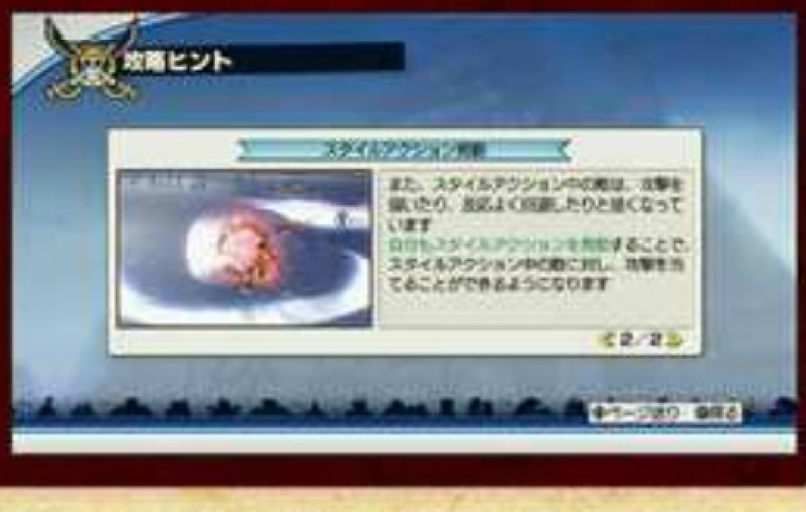
根据角色不同，风格模式有**アタッカ－**和**テクニカル**两种类型，它们在行动效果上略有不同。在选人画面中玩家可根据角色旁的图标判断，其中红色刀剑型图标为力量角色（**アタッカ－**），蓝色鞋子型图标为技巧型角色（**テクニカル**），**アタッカ－**类中有 4 名角色拥有特殊的霸王色霸气，他们分别是**ルフィ、白ひげ、ハンコック、エ－ス**，发动风格模式后，这四人的霸气会对周围的敌兵造成伤害，配合专有技能“王の资质”还可震晕敌将。

アタッカ－类

- 特定攻击技发生变化
- 攻击力强化
- 受到攻击后也不会产生受创硬直
- 攻击容易让敌人气绝
- 击飞的敌人会牵连攻击到更多敌人

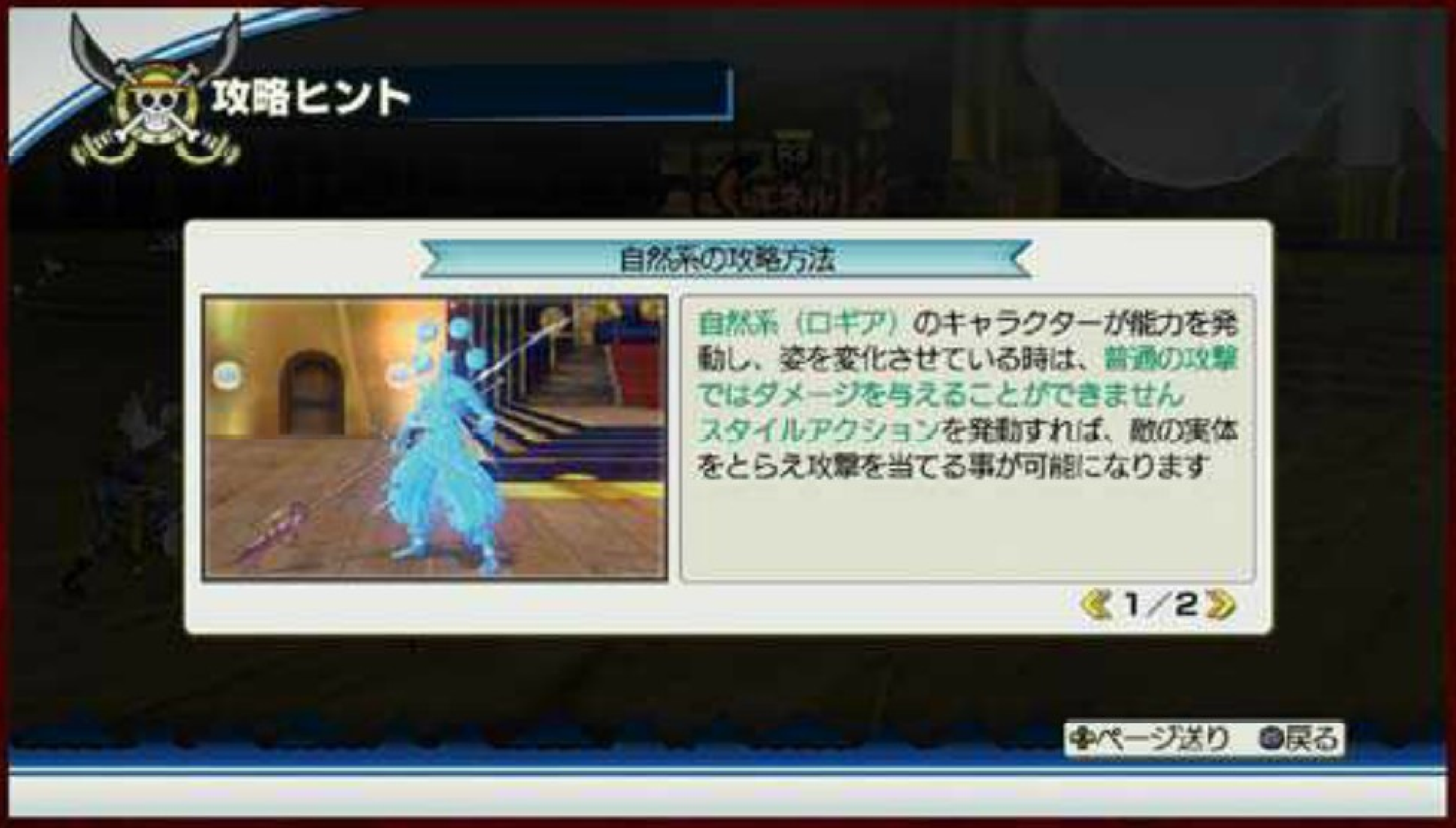
テクニカル类

- 特定攻击技发生变化
- 攻击速度上升，更容易形成连击
- 看准 BOSS 攻击按 ×，能令敌人产生空隙
- × 键回避能撞击敌人造成受创硬直
- 除自身动作外，周围的时间流逝减慢



自然系敌人的应对方法

自然（ロギア）系的敌人在发动风格模式后会令普通攻击无效化，他们包括作为敌方出现的エ－ス、クロコダイル、黄猿、赤犬、スモ－カ－、クザン、エネル、ティ－チ。对付他们有两种方法：1. 己方发动风格模式，该模式下的攻击对自然系变化依然奏效；2. 装备技能“实体を捉える力”，可在通常状态下攻击到自然系变化的敌人。



敌方的风格模式

敌方的大小 BOSS 同样会发动风格模式，大 BOSS 指的是有名有姓的重要角色，小 BOSS 指海贼队长、游击兵队长、据点兵长（リ－ダ－）等小队长级敌人。敌方的风格模式同样有**アタッカ－**和**テクニカル**两类，**アタッカ－**类会弹返我方的普通攻击，并让我方角色产生硬直，一些非实体系的攻击可以无视其刚体效果，如黄猿的光线、クザン的冰冻；**テクニカル**类敌人会敏捷地回避我方攻击。无论敌方发动的是哪一种风格模式，玩家比较好的应对方法均为同时发动风格模式，可无视其刚体或回避效果。

据点

本作的据点参考了多个《无双》作品，如果放任敌方据点不管，据点会不断刷出敌兵阻碍我方，甚至还会攻占我方的据点，在低难度下还好，如果玩的是高难度，蜂涌而至的杂兵可能还会干掉我方的NPC。部分据点的大门需要在占领另一个据点后才会打开。这里的“另一个据点”可简称为“钥匙据点”，缩微地图上会显示出钥匙标记。

压制据点的方法就是进入敌方据点并让据点的耐久度降到最低，进入据点后画面右方会出现据点信息，干掉镇守据点的杂兵就能消耗据点的耐久度。当据点耐久度降到最低的时候会出现两种情况，其一是直接攻下这个据点；其二是出现一个据点兵长，干掉这个据点兵长就能攻下据点。据点的所属可根据地图上的颜色判断，蓝色的即为我方据点。

在本作中出现一种全新的联合据点，此时据点内的敌人能力会得到一定程度的提升，最明显的便是血槽的长度，只要压制其中一个据点即可取消联合效果。在高难度下如果我方的 NPC 和这种强化型敌人战斗往往凶多吉少，应尽早压制。

角色篇

本作的育成主要包含了如下几个方面：角色升级、支援同伴升级、被动技能的习得和升级，其中角色升级最为重要。

角色升级

角色获得经验值后升级，不仅能让体力、必杀技、攻击力、防御力4项基本数值得到提升，还可令角色习得新的招式、二段必杀技以及扩充硬币装备栏。

在战斗中打倒敌人和过关后均可获得经验值奖励，此外本作还有用金钱（ベリ－）直接购买经验升级的便捷系统。利用购买系统的玩家需注意两点：

1. 购买后的等级不得超过当前己方最高等级的角色，即如果玩家将一名角色练到30，其他角色均低于此等级，则为其他角色购买升级时也不得超过30级；

2. 当角色到达50级以上时，无法再购买升级，即从50～100级间的经验值只能靠战斗和过关获得。

成长上限突破

在初始条件下，等级最多提升到50，想继续升级的话就需要购买成长上限的突破书。突破书需要满足以下条件才能购买：

1. 首先任意难度通关一次解禁“超难”难度。

2. 维持超难难度，通过不同的主线或同伴支线关卡，每过5关可让商店中增加一本突破书。这样在全任务超难通过前，一共可购得突破书的1～15卷，而全任务均在超难下完成后，即可购买到16卷以后的所有突破书，总计37卷，满足全员突破的需要。

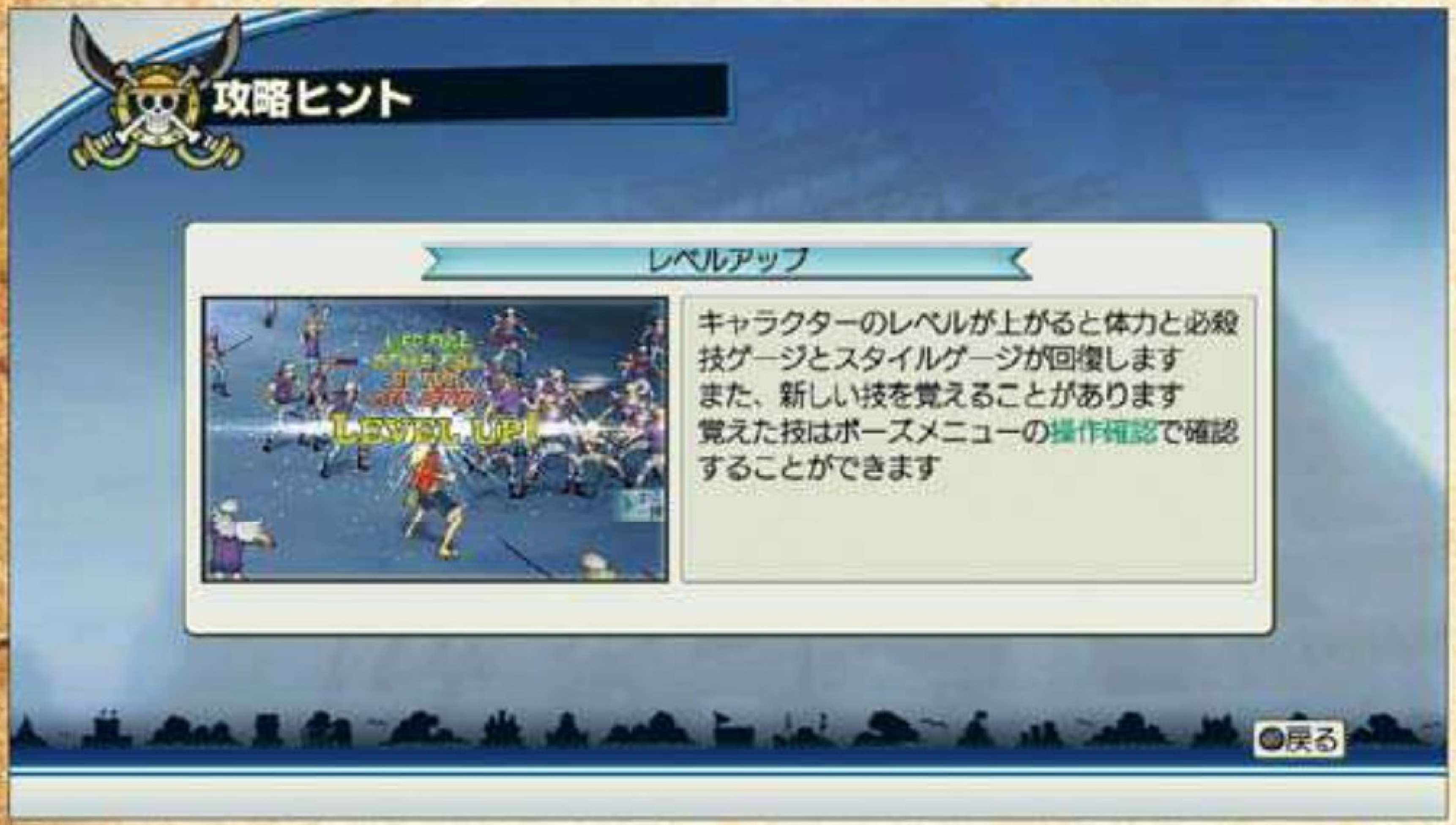
基本数值说明

体力：角色的体力上限，越高越容易存活，不过对于挑战S级过关的玩家而言，这项数值几乎没有意义。

必杀技：决定必杀槽的数量，初始状态对应一条必杀槽，后期最多增加到四条。其提升过程不像另外三项数值那样连续，而是以10级、26级、36级这3个固定等级为提升点，36级以上后该项目不再变化。

攻击力：决定角色的攻击能力，提升后其通常攻击、范围攻击、特殊攻击、必杀技、风格模式下的特殊必杀都会提升威力，是游戏中最为重要的数值。

防御力：决定角色的防御力，是超难难度下保住性命、冲刺S级评价的关键数值。



招式扩充

全角色的招式扩充是共通的，详细如下。观察可知，当角色等级提升到24以上时即可掌握所有招式了。

招式按键	习得等级
□□□□□	2
□△△	5
□□△△	14
□□□△	21

招式按键	习得等级
□□□□△	21
△□□	9
△△□□	17
二级必杀技	24
风格模式下□△△△	5
风格模式下□□△△△	14
风格模式下△□□□	9
风格模式下△△□□□	17

硬币装备栏

硬币相当于本作中的装备品，其获得方式将在后文的硬币篇中详细介绍。每名角色初始只能装备一枚硬币，升级后最多可装备九枚。硬币有金银铜三种，关卡和游戏难度越高，也越容易获得金币。每种硬币又有Lv1～Lv3三个等级，获得的每一个新硬币都是固定1级，而再次获得相同的硬币后，该硬币的等级会提升1级，但注意只能同种图案且同种质地的才满足这种升级方式，图案相同的金币和银币是彼此独立的。当硬币升到Lv3后显示为Lv Max，追加对应属性。属性有体力、攻击力和防御力3种，按属性把硬币在战前准备菜单的“战斗准备”→“**コインセット**”装备到对应的栏目中，其提升效果会+1。比如将一枚5星的体力型硬币装备到体力栏中，其实际星数为6，而如果装备到攻击力或防御力栏中，均维持5星不变。

金银铜质地和硬币等级对应星数一览表			
	Lv1	Lv2	Lv3
金	3星	4星	5星
银	2星	3星	4星
铜	1星	2星	3星

※从以上一览表可知，Lv3的铜币其能力加成与Lv1的金币相当，不过由于Lv3达到了Max，所以其装备在对应的数值栏中时，实际效果会与Lv2的金币相当。

硬币相性

根据硬币上的图案，有关联的硬币邻接摆放时会促进彼此的星数+1。关联方式有仲间、宿敌、恩义、メロメロ、爱用品5种，它们的实际效果没有任何区别。查看关联的方式非常简单，首先装备任意一枚硬币，然后将光标移到其邻近的装备栏，这时硬币仓库中闪闪发光的即为有相性的硬币，只需顺藤摸瓜地装备下去，即可获得一条九枚硬币完全互相关联的装备链。我们来计算一下，硬币对角色的星数加成的最大值，在最佳状态下，角色应该在体力、攻击力和防御力三栏中均装备了属性对应、且彼此都发生关联的Lv3金币，那么初始状态5+5+5+5+5+5+5+5+5，由于属性对应，全部变成了6+6+6+6+6+6+6+6+6；接着硬币之间彼此发生关联，是不是变成了7+7+……呢？当然不是，由于除两头外的中间硬币均与左右两枚硬币发生关联，所以计算星数时需要两边各+1，最终结果为7+8+8+8+8+8+8+8+7=70。

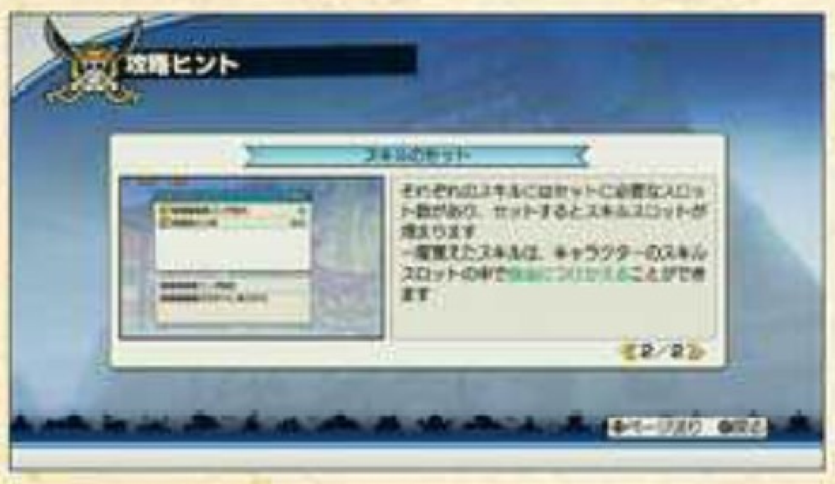
支援同伴升级

前面的系统篇已经介绍过发动风格模式并满足一定条件，可召唤出同伴协力作战，配置同伴的操作为“战斗准备”→“仲间**セット**”，这些支援同伴有一套独立的升级系统。首先，所有的可操作角色均可作为支援角色，除此之外，还有20个支援专用角色，分别是**クリ－ク**、**はっちゃん**、**ア－ロン**、**ラパ－ン**、**ワポル**、Mr.3、Mr.2、**ブル－ノ**、**ジャブラ**、**カク**、**ルッチ**、**パシフィスタ**、战桃丸、**ミノタウロス**、**ハンニャバル**、**マゼラン**、**イワンコフ**、**ジョズ**、**ビスタ**、**モリア**。这些支援专用角色没有专门的动作模组，因此即便在风格模式中消耗了同伴槽召唤出来，也仅仅是施放一次特殊必杀就立即退场，不能停留在战场上攻击，不推荐使用。

支援同伴的升级依据一次战斗中发动风格模式后打出来的感叹号数量。在风格模式的整个过程中，受到攻击的敌方头上会出现感叹号，感叹号越多，过关时支援同伴获得的成长率便越大。不同角色在成长时能习得一些援护技能，具体功能如下，最后4种援护技为支援专用角色所独有：

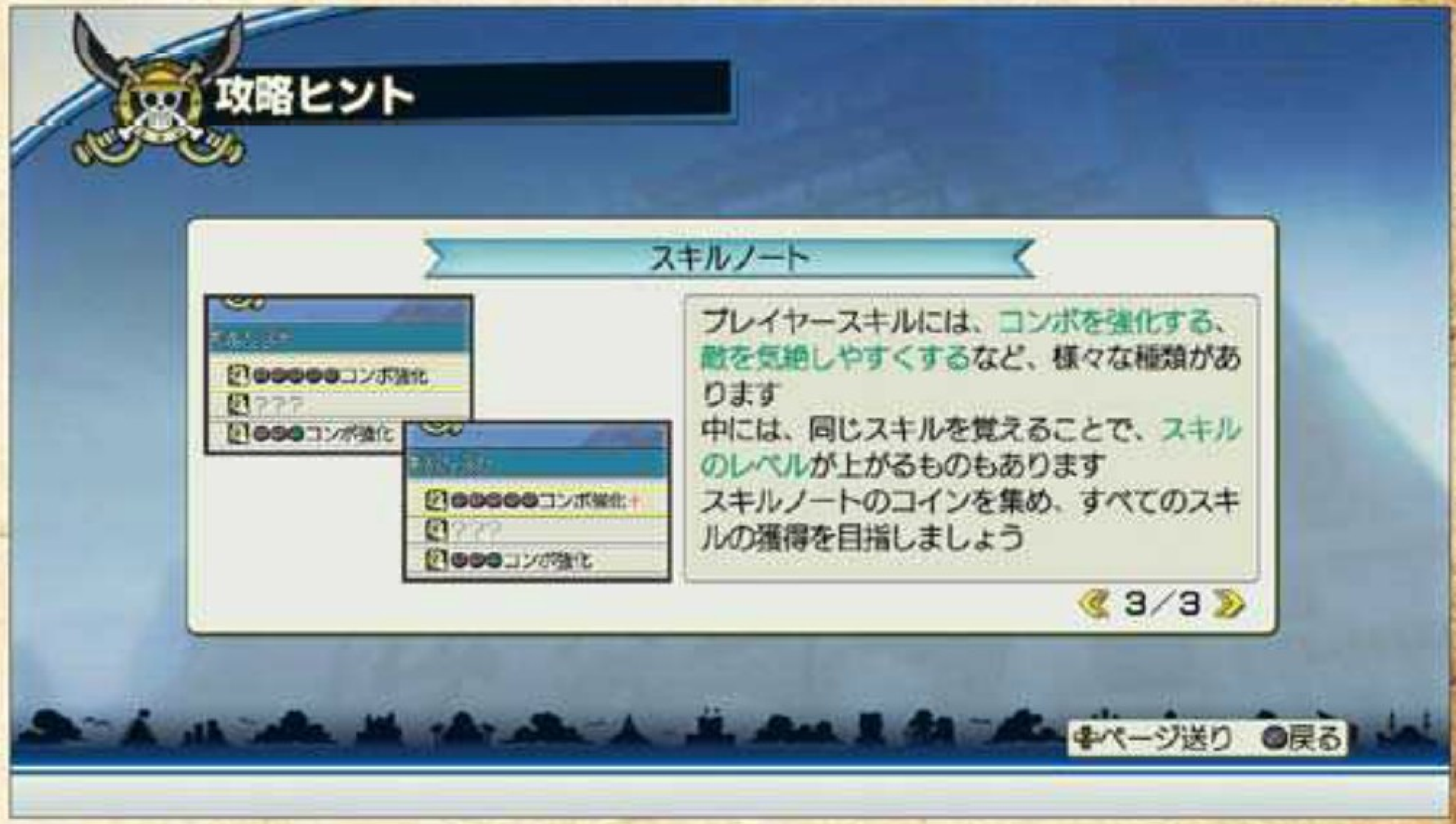
技能	效果
阿吽の呼吸	增加援护攻击的攻击力
阿吽の呼吸+	进一步增加援护攻击的攻击力
仲间の绊	同伴槽持续时间加长
仲间の绊+	同伴槽持续时间进一步加长
自然系はまかせろ	增加对自然系状态的敌人造成的伤害
自然系はまかせろ+	进一步增加对自然系状态的敌人造成的伤害
能力者はまかせろ	增加对恶魔果实能力者造成的伤害
能力者はまかせろ+	进一步增加对恶魔果实能力者造成的伤害
真っ向胜负	对进入风格系统的敌人造成更多伤害
真っ向胜负+	对进入风格系统的敌人造成大量伤害
平常心	对没进入风格系统的敌人造成更多伤害
平常心+	对没进入风格系统的敌人造成大量伤害
テクニカルはまかせろ	增加对发动风格系统的テクニカル型敌人造成的伤害
テクニカルはまかせろ+	进一步增加对发动风格系统的テクニカル型敌人造成的伤害
アタッカ-はまかせろ	增加对发动风格系统的アタッカ-型敌人造成的伤害
アタッカ-はまかせろ+	进一步增加对发动风格系统的アタッカ-型敌人造成的伤害
强敌はまかせろ	增加对BOSS造成的伤害
强敌はまかせろ+	进一步增加对BOSS造成的伤害
ザコはまかせろ	增加对杂兵造成的伤害
ザコはまかせろ+	进一步增加对杂兵造成的伤害
攻击のアドバイス	援护结束后对操作角色施加30秒内增加攻击力的效果
防御のアドバイス	援护结束后对操作角色施加30秒内增加防御力的效果
回复のアドバイス	援护结束后操作角色回复一定量的体力
必杀のアドバイス	援护结束后操作角色回复一定量的必杀槽

被动技能的习得与升级



在战前准备菜单的“战斗准备”→“スキルセット”，可为操作角色装备上被动技能，这些技能可加强角色战斗力。装备被动技能要占用角色的技能插槽，占用1格到3格不等，但占用格子多的技能未必实用，如何取舍要根据角色性能与实际需要。通常来说，在挑战高难度的时候“战斗员の心得”（提高必杀技威力）和“スタイリッシユ”（延长风格状态时间）是非常值得使用的技能，在经过两次必杀技轰炸后敌将往往不死也残，此时可根据情况选择是否追加风格模式，当风格模式结束后，角色的四格必杀槽又蓄满了，可以继续使用必杀技轰炸。

被动技能的习得和升级均依赖于硬币收集，玩家在关卡或角色选择界面时随便点击一名角色的头像，会出现一个小菜单，查看其中的“スキルノ－ト”一项，便可看到一共17个硬币九宫图。任何一个九宫图中都由三枚硬币构成了横、纵、斜共计8条线，每凑齐一条线上的3枚硬币，便可解禁该九宫图中的一项技能。部分九宫图对收集的硬币有等级要求，要求收集的硬币等级均为Lv3，按照前文提到的硬币升级，只需反复收集相同硬币即可。17个九宫图中的技能并非完全迥异，可能某一个技能会出现在多个九宫图中，在不同的九宫图中重复习得同一个技能，即可提升该技能的功效。比如“□□□□□コンボ强化”技能可提升□五连打的攻击力，而该技能出现在No.01、No.03和No.14这三个九宫图里，习得其中任一，可解禁该技能，不过强化幅度较小；习得其中任意两个，技能名会变为“□□□□□コンボ强化+”，三个则为“□□□□□コンボ强化++”，强化效果依次递增，其他技能同理。



图纸入手条件			
NO	名称	关联硬币	入手条件
1	始まりのスキルノ－トノ－ト	001-006-039、057-003-046、008-009-056	完成剧情模式1-4“最强の海贼团”
2	激突のスキルノ－トノ－ト	038-010-034、012-033-004、020-007-047	完成剧情模式2-4“マリンフォ－ド大激突”
3	决战のスキルノ－トノ－ト	005-023-055、058-002-053、045-044-054	完成剧情模式3-6“仲间を取り戻せ!”
4	麦わらの一味マ－クのスキルノ－トノ－ト	157-156-160、158-155-161、163-159-162	完成剧情模式0-2“分裂!?麦わらの一味”
5	麦わらの一味の协力者のスキルノ－トノ－ト	127-016-024、035-126-040、011-017-145	完成伙伴关卡中的チョッパ-编
6	麦わらの一味の爱用品のスキルノ－トノ－ト	268-260-280、271-259-275、274-255-277	完成剧情模式3-2“剑客袭来”
7	强敌たちのマ－クのスキルノ－トノ－ト	130-128-139、131-144-133、129-134-132	完成剧情模式1-2“正义の拳骨”
8	女性たちのスキルノ－トノ－ト	218-197-187、337-213-341、183-318-196	完成伙伴关卡中的サンジ编
9	海军のスキルノ－トノ－ト	234-230-324、233-231-232、330-282-236	完成伙伴关卡中的ガ－プ编
10	海贼たちのスキルノ－トノ－ト	194-202-199、228-201-229、193-212-195	完成剧情模式4-3“暗の世界”
11	世界政府关系者のスキルノ－トノ－ト	208-217-222、206-207-221、209-216-223	完成伙伴关卡中的ルッチ编
12	元囚人のスキルノ－トノ－ト	190-201-202、220-227-200、219-352-194	完成伙伴关卡中的マゼラン编
13	新旧七武海のスキルノ－トノ－ト	398-415-394、392-399-404、380-500-372	完成伙伴关卡中的ロ－编
14	白ひげ海贼团のスキルノ－トノ－ト	406-405-409、501-488-485、408-436-407	完成伙伴关卡中的白ひげ编
15	空岛のスキルノ－トノ－ト	446-437-450、538-383-530、452-466-445	完成伙伴关卡中的エネル编
16	海贼王のスキルノ－トノ－ト	361-514-439、370-508-395、414-507-407	完成剧情模式5-2“暗との决战”
17	仲间のしるしのスキルノ－トノ－ト	419-376-421、420-513-422、423-434-424	完成伙伴关卡中的ルフィ(2年前)编

技能（一格）		
技能名	效果	入手方法
□□□□□コンボ强化	强化□□□□□	No.01：始まりのスキルノ－ト、No.03：决战のスキルノ－ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ－ト
□△コンボ强化	强化□△	No.03：决战のスキルノ－ト、No.04：麦わら一味マ－クのスキルノ－ト、No.13：新旧七武海のスキルノ－ト
□□△コンボ强化	强化□□△	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ－ト、No.12：元囚人のスキルノ－ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ－ト
□□□△コンボ强化	强化□□□△	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ－ト 、No.10：海贼たちの、No.17：仲间のしるしのスキルノ－ト
□□□□△コンボ强化	强化□□□□△	
△△△コンボの强化	强化△△△	No.02：激突のスキルノ－ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ－ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ－ト
△□コンボ强化	强化△□	No.07：强敌たちのマ－クのスキルノ－ト、No.09：海军のスキルノ－ト、No.13：新旧七武海のスキルノ－ト
△△□コンボ强化	强化△△□	No.01：始まりのスキルノ－ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ－ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ－ト
特殊技强化	强化R2/R特殊技	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ－ト、No.09：海军のスキルノ－ト、No.12：元囚人のスキルノ－ト
ハイテンション	增加风格状态的攻击力	No.04：麦わら一味マ－クのスキルノ－ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ－ト、No.15：空岛のスキルノ－ト
空中战の知识	给予空中敌人更多伤害	No.03：决战のスキルノ－ト、No.04：麦わら一味マ－クのスキルノ－ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ－ト
刚力	敌人更容易陷入气绝状态	No.07：强敌たちのマ－クのスキルノ－ト、No.10：海贼たちのスキルノ－ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ－ト
狙击手の心得	给予远距离的敌人更多伤害	No.04：麦わら一味マ－クのスキルノ－ト、No.12：元囚人のスキルノ－ト、No.15：空岛のスキルノ－ト
追い讨ち	给予气绝状态的敌人更多伤害	No.01：始まりのスキルノ－ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ－ト、No.12：元囚人のスキルノ－ト
肉の力に	获得“巨大肉”和“水々肉バ－ベQ”的时候增加少量攻击力	No.02：激突のスキルノ－ト、No.04：麦わら一味マ－クのスキルノ－ト、No.10：海贼たちのスキルノ－ト
リ－ダ－の力	我方据点越多攻击力越高	No.01：始まりのスキルノ－ト、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ－ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ－ト

技能名	效果	入手方法
ヒ-ロ-の力に	每击破500人增加少量攻击力	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
起死回生の力	体力越少攻击力越高	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
健康第一	防止异常状态	No.04：麦わら一味マ-クのスキルノ-ト
顽强	普通杂兵不容易使出蓄力攻击	No.6：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
航海士の心得	冲刺的无敌时间延长	No.02：激突のスキルノ-ト
肉を身体に	获得“巨大肉”和“水々肉バ-ベQ”的时候增加少量防御力	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.02：激突のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
ヒ-ロ-の身体	每击破500人增加少量防御力	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
起死回生の身体	体力越少防御力越高	No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト
コックの心得	增加回复道具的效果	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト
海贼同盟	更容易积蓄友情槽	No.03：决战のスキルノ-ト、No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
急所攻击	延长强敌的气绝时间	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
船大工の心得	一击破坏盾兵的盾牌	No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト
クイックチャ-ジ	缩短蓄力时间	No.04：麦わら一味マ-クのスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
实体を捉える力	能攻击到自然系的敌人	No.06：麦わらの一味の爱用品のスキルノ-ト ノ-ト
リ-ダ-シップ	敌人据点越少越容易压制	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
毒舌	ペロ-ナ专用，敌人更容易进入消沉状态	No.03：决战のスキルノ-ト、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト
サディスト	ペロ-ナ专用，给予进入消沉状态的敌人更多伤害	No.02：激突のスキルノ-ト、No.03：决战のスキルノ-ト、No.08：女性たちのスキルノ-ト
アイスクラッシュ	クザン专用，给予进入冻结状态的敌人更多伤害	No.02：激突のスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
ゴルゴンの目	ハンコック专用，给予进入石化状态的敌人更多伤害	No.02：激突のスキルノ-ト、No.03：决战のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
ソウルレクイエム	ブルック专用，给予进入睡眠状态的敌人更多伤害	No.03：决战のスキルノ-ト、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト
音乐家の心得	ブルック专用，风格状态引起的アンガルド更难解除	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト
砂の能力の真髄	クロコダイル专用，强化スタイルゲ-ジ的回复效果	No.02：激突のスキルノ-ト
心纲	エネル专用，更容易积蓄雷电槽	No.15：空岛のスキルノ-ト
お徳用コ-ラ	フランキ-（2年前）专用，可乐的消耗减少	No.16：海贼王のスキルノ-ト

技能（二格）		
技能名	效果	入手方法
战斗员の心得	增加必杀技的伤害	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
つまみ食い	击杀杂兵掉落回复道具	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
スタイリッシュ	延长风格状态的持续时间	No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト
考古学者の心得	增加风格槽的积蓄速度	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
集中力	更容易积蓄必杀槽	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
船长の心得	必杀槽会随着时间缓慢回复	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト

技能（三格）		
技能名	效果	入手方法
威压	战斗时容易击退敌人	No.12：元囚人のスキルノ-ト
船医の心得	体力会随着时间缓慢回复	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
战场のカリスマ	容易提升士气	No.10：海贼たちのスキルノ-ト
ミスディレクション	延长击飞敌人的时间	No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト
泥棒猫	击杀杂兵后掉落贝利	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
王の资质	ルフィ、エ-ス、ハンコック、白ひげ专属技能，霸王色的霸气能震晕敌将，给予杂兵伤害的同时延长气绝时间	No.10：海贼たちのスキルノ-ト

硬币篇

如今硬币系统也算是《海贼无双》的特色了，相信前作的全硬币收集是不少玩家的噩梦，本作在前作的基础上大幅增加了硬币的数量，并推出全新的九宫格技能，下面为大家讲解硬币系统。

硬币的获得

游戏在前作 125 枚硬币的基础上大幅增加至 540 枚硬币，当前获得了多少硬币可以在画廊模式中查看，那么如何在游戏中获得硬币呢？简单来说获得硬币的途径有以下几种：

1. 过关：过关后可获得一些硬币作为奖励。

2. 宝箱：关卡中的金黄色宝箱，打开后有一定机会出现硬币或钱财。

3. 敌将：打倒敌方 BOSS 后（包括有头脸的 BOSS 和小队长级的小 BOSS）有一定几率掉落。

4. 秘密硬币：满足各关卡中的特定条件可获得。秘密硬币在游戏中叫作“**シ－クレットコイン**”，主线任务的每一关均包含 3 枚，而同伴任务每关只有 1 枚，详细获得方法参考后文。

秘密硬币

涉及到主线任务中的 3 枚秘密硬币分为两部分获得：前两枚硬币需要玩家在关卡中满足一定条件（在后文的关卡部分详细说明），让地图上会出现蓝色宝箱，赶到相应位置打开宝箱即可，如果忘记了宝箱位置，可以在暂停菜单的战历回顾下查看；第三枚硬币则需要当前关卡达成 S 级评价，过关后的奖励结算时获得。同伴任务每关只有 1 枚隐藏硬币，条件也很单一，即当前关卡达成 S 级评价即可。

S 级评价

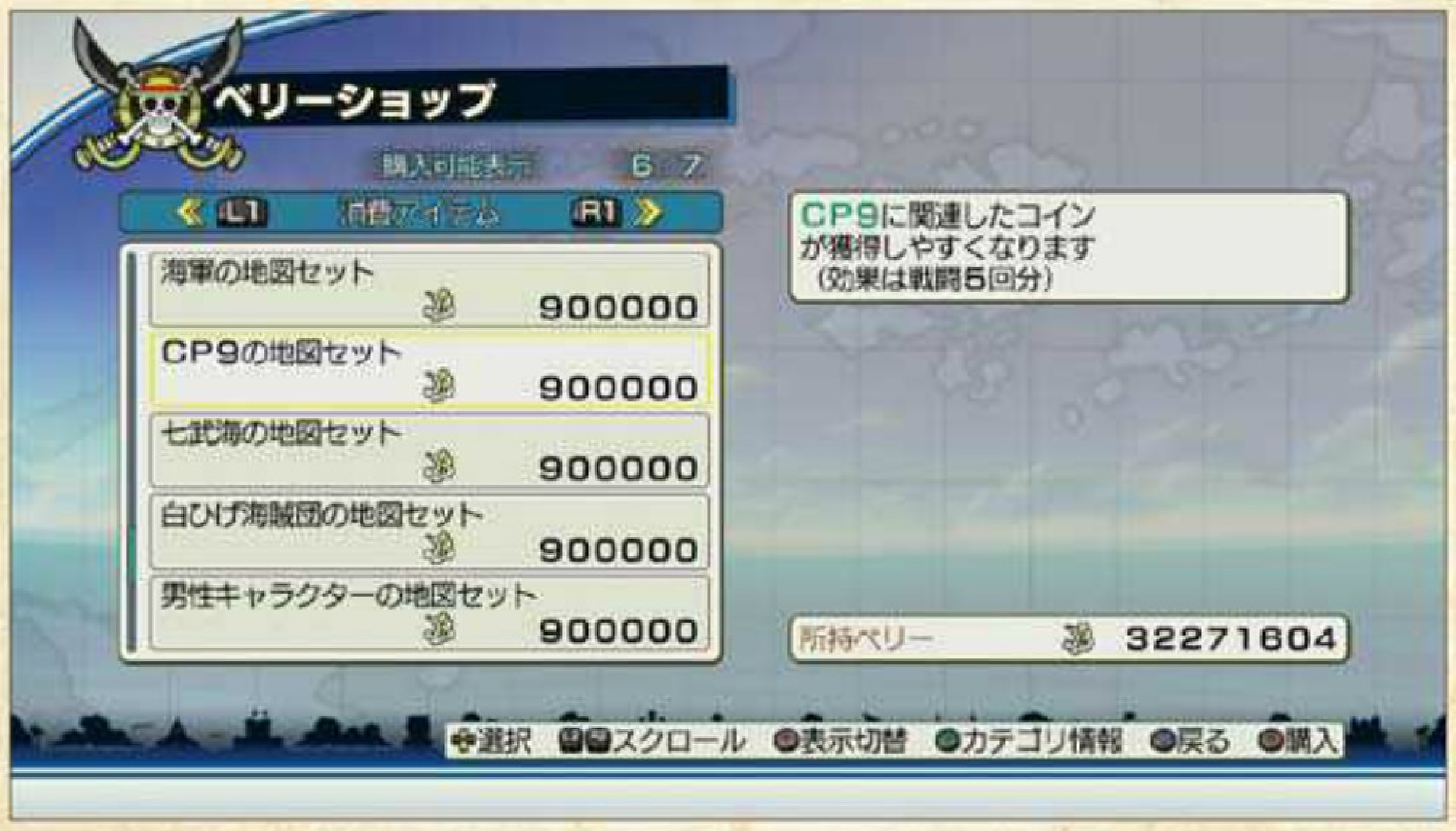
在这里顺便说下 S 级评价的获得方法，简单难度（やさしい）下至多只能获得 A 级评价，普通难度以上才有望挑战 S 级。S 级评价的获得根据击杀人数、自己的受伤程度和过关时间来判断，全关卡对击杀人数的要求都是 1200 以上，而受伤程度和过关时间则根据关卡难度有所出入。但保险起见地将受伤程度控制在 1000 以下、过关时间

控制在 10 分钟以内是必定可以获得 S 级评价的，这就要求玩家的角色有很高的防御力和攻击力，因此建议先将超难模式通过，突破成长界限并练高角色等级，再使用**エネル**、黄猿、**クザン**等强角色来挑战 S 级，并根据角色的特性装备被动技能，这里依旧推荐“战斗员**の**心得”（提高必杀技威力）和“**スタイリッシュ**”（延长风格状态时间）这两个技能，**エネル**也可以装备专用的技能“心纲”，此技能配合满电力的□□□△能起到大范围清场的作用，无论是打 BOSS 还是压制据点都非常实用。如果没有这几个技能，也可以选择“**リ－ダ－の**力”（据点越多攻击越高）和“肉**の**力**に**”（获得“巨大肉”和“水々肉**バ－ベ**Q”的时候增加少量攻击力）过渡。另外，切记在 BOSS 战前先行存档，一旦被 BOSS 的攻击扣除了大量 HP 就前功尽弃了。

利用商店有效地收集硬币

商店中形形色色的商品，对实际攻关最为有用的除了成长界限突破书外，还有倒数第二栏的消费道具。消费道具分为硬币收集系、经验加成系和金钱加成系等，后两种很直观，只要购买以后即可生效，不过当玩家的角色还不够强大时，建议不要购买金钱加成系，因为会导致所有出回复品的宝箱中都只有金钱，不利于攻关。

硬币收集系可提升某一类硬币的获得几率，比如“**キャラクタ－の**地图”能增加获得的角色类硬币，“**マ－クの**地图”能增加获得的标记类硬币，依次类推。这类道具对完成技能九宫图有很大帮助，玩家可查看自己缺少哪一种硬币，找好其类别，再购买收集系道具即可。当后期金钱充足后，可直接购买“**ひとつなぎの**地图”来给自己的硬币升级。该道具的作用是“完成关卡后必定能获得已经入手过的硬币”，主要用于完成那些需要 3 级硬币的九宫图。



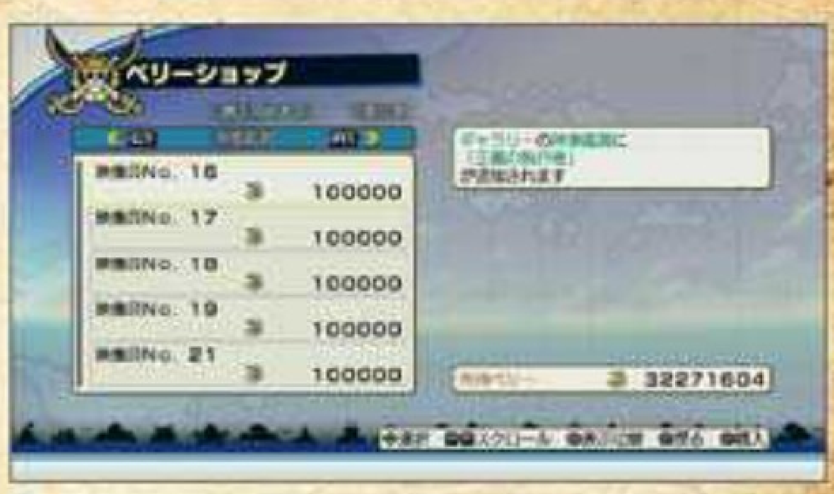
角色收集

本作共有 37 名可操作角色，获得方法如下表所示。不过其获得方法并无捷径，基本无法快速选用自己青睐的角色，必须按部就班。

名前	出现条件
ルフィ	初期
ゾロ	第3章第6话“仲间を取り戻せ！”过关
ナミ	序章第2话“分裂！？麦わらの一味”过关
ウソップ	第3章第4话“咒缚から解き放て！”过关
サンジ	第3章第6话“仲间を取り戻せ！”过关
チョッパ－	第1章第3话“恶梦の支配者”过关
ロビン	第3章第4话“咒缚から解き放て！”过关
フランキ－	第1章第1话“海贼同盟の袭来”过关
ブルック	第1章第3话“恶梦の支配者”过关
スモ－カ－	序章第2话“分裂！？麦わらの一味”过关
ジンベエ	第1章第2话“正义の拳骨”过关
マルコ	第1章第4话“最强の海贼团”过关
クザン	第2章第1话“はじまりの地へ”过关
ペロ－ナ	第2章第2话“复活のア－ロンパ－ク”过关
ハンコック	第2章第3话“潜入！地狱の大砦”过关
エ－ス	第2章第4话“マリンフォ－ド大激突”过关
くま	第3章第1话“黒ひげからの刺客”过关
ミホ－ク	第3章第2话“剑客袭来”过关
クロコダイル	第3章第3话“砂漠の岛の宿敌”过关
バギ－	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
ガ－プ	第4章第1话“海军を救え！”过关
白ひげ	第4章第2话“决裂！海军vs海贼”完成救援白胡子的任务。（需要先通过同伴任务中的白ひげ关。）
ロ－	第4章 第2话“决裂！海军vs海贼”完成救援白胡子的任务。（需要先通过同伴任务中的白ひげ关。）
黄猿	最终章第1话“坏れた正义”过关
エネル	最终章第1话“坏れた正义”过关
赤犬	最终章第2话“暗との决战”过关
ティ－チ	最终章第2话“暗との决战”过关
ルフィ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ルフィ（2年前）过关
ゾロ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ゾロ（2年前）过关
ナミ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ナミ（2年前）过关
ウソップ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ウソップ（2年前）过关
サンジ（2年前）	最终章通关后、同伴任务サンジ（2年前）过关
チョッパ－（2年前）	最终章通关后、同伴任务チョッパ－（2年前）过关
ロビン（2年前）	最终章通关后、同伴任务ロビン（2年前）过关
フランキ－（2年前）	最终章通关后、同伴任务フランキ－（2年前）过关
ブルック（2年前）	最终章通关后、同伴任务ブルック（2年前）过关
ティ－チ（W能力）	同伴任务ティ－チ过关

影像收集

画廊模式中包括了硬币、影像、人物事典、音乐、宝物图鉴、同伴图鉴等收集要素，其中与奖杯相关的仅有硬币和影像，硬币的收集方式上文已有交待，且只需搜集 250 个即可获得奖杯，不需要特别注意即可完成。影像则要在主线任务中触发过（可观看，也可按 START 键跳过）相关事件，有一部分事件需要满足一定条件方可触发，否则无法获得。以下将列出这些有条件的影像的获得方式，那些固定获得的影像就省略说明了。



编号	名称	获得条件
07	狂乱する铁人	第1章第1话，选择ルフィ与フランキ－对峙
09	爱ある拳	第1章第2话，选择ルフィ与ガ－プ对峙
13	怪物になりてぇ！	第1章第4话，操作チョッパ－击破1000人
15	火拳のエ－ス	第1章第4话，操作スモ－カ－与エ－ス对峙
20	メロメロ甘风	第2章第3话，让敌方侵入我军本阵
22	传说の海兵	第2章第4话选择マルコ游戏，发生任务“海军と大海贼同盟”后击破西北据点的ティ－チ，让マルコ接近其后出现的ガ－プ
29	ソウルキング	第3章第2话，操作ブルック接近作为黄色势力登场的ミホ－ク
30	三刀流の剑鬼	第3章第2话，操作ルフィ接近ゾロ
32	ネガティブチャンプ	第3章第4话，操作ペロ－ナ击破ウソップ并过关
37	おれは死んでも女は蹴らん	第3章第6话，操作ロビン接近サンジ
39	不届きな二人	第4章第1话，操作ゾロ接近与バシフィスタ交战的サンジ
47	白ひげ、死なず	第4章第2话，成功说得白ひげ

深度收集

随着流程进度，商店中会出现一些特殊的收集商品，包括部分角色的服装和特定的功能奖励。

服装	
名称	获得方式
バギ－衣装1	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
バギ－衣装2	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
クロコダイル衣装	第3章 第3话“砂漠の岛の宿敌”过关
黄猿衣装	最终章第1话“坏れた正义”过关
クザン（青雉）衣装	第2章第1话“はじまりの地へ”过关
ナミ（2年前）衣装	同伴任务ナミ（2年前）过关
ロビン（2年前）衣装	同伴任务ロビン（2年前）过关

特殊功能		
名称	说明	出现条件
ボンちゃんの魂	能够改变标题画面下的报幕语音	收集全影像
ソウルキングの魂	能够改变战斗时的BGM	收集全BGM（没有特别条件，全关卡完成后必定100%）
海贼王の魂	全剧情模式关卡下获得硬币数量增加	在剧情模式下将主线和同伴任务全部过关

流程篇

游戏中的任务关卡分为主线和同伴两类，在主菜单的**パイレ－ツログ**和**フリ－ログ**两个模式下都能玩到，且对应关卡完全一样。**パイレ－ツログ**为剧情模式，游玩时可顺便解禁关卡；**フリ－ログ**为自由模式，可在已经打出来的关卡中自由选择，不过无法解禁关卡，且打出来的战绩不纳入统计（剧情模式下超难难度关卡通过后，关卡上会出现勋章，自由模式下便不会出现）。所以没有意外情况的话，玩家只需玩**パイレ－ツログ**就能体验到完整的游戏内容了，至于**フリ－ログ**的最大意义，也许就是借给朋友玩的时候防止他们擅自推进进度了，总之相当鸡肋。

真结局

正常游戏中玩家只能玩到4-3“暗の世界”，只有当满足条件之后才能挑战最终章，下面为大家列出最终章的开启方法：

1. 完成剧情关卡4-3“暗の世界”。

2. 完成**ルフィ**（需完成草帽海贼团其他人的剧情关卡才能解锁）、**マルコ**、**クザン**、**ハンコック**、**エ－ス**、**くま**、**ミホ－ク**、**クロコダイル**、**バギ－**、**ガ－プ**、**ハンニャバル**、**マゼラン**、**ジョズ**、**ビスタ**的同伴关卡，之后完成**白ひげ**的同伴关卡。

3. 进入4-2，当**エ－ス**到达撤退地点后出现新任务，此时不要杀死被控制的白胡子，帮助**ルフィ**、**エ－ス**和**マルコ**清理杂兵，三人说得白胡子后过关。

序章

1话 袭いかかる雷神

胜利条件：击破エネル
败北条件：ルフィ败走
秘密硬币获得条件：
1. 成功让ナミ打开マクシム的门
2. 我军主要角色全部存活的前提下击破スモ－カ－
3. 综合评价达成S级

关卡流程

· 任务开始后一直向前走，草帽团的同伴们会出现，这时**ナミ**出现在地图西方。
任务：ナミを袭う兵を一扫せよ
· 靠近**ナミ**，击破两个空岛兵队长。任务完成后地图中央的据点开门，前往中央据点。
任务：中央砦で暴れて、敌を引きつけよ
· 消灭中央据点的敌人，最终占领该据点。任务完成后**ナミ**会移动并打开地图西边据点的门，前往该据点。
任务：ナミが开けた门から、方舟マクシムへ突入せよ
·消灭据点内的敌兵，待据点开门后继续前进，发生方舟**マクシム**浮上的剧情。
· 在进入方舟前击破1000人，击败出现的**スモ－カ－**。如果此处没有击倒他，他会在**エネル**被打败后出现。
BOSS：エネル
· 击破BOSS**エネル**。这是第一个自然系的BOSS，记得他在进入全身带电的状态后发动风格模式，可让普通攻击对其奏效。

2话 分裂！？ 麦わらの一味

胜利条件：草帽团全员到达目的地→ナミ到达目的地
败北条件：草帽团任何一人败走→ナミ败走
秘密硬币获得条件：
1. 击破1000人
2. 在スモ－カ－存活的情况下击破失去神智的草帽团全员
3. 综合评价达成S级

关卡流程

任务：东砦を制压し、味方の撤退を援护せよ！
· 前往地图东部据点，占领东砦。
任务：研究所前まで、麦わら一味を护卫せよ！
· 掩护草帽团全员撤退到西侧的研究所前。
·击破图中出现的两个传令兵，阻止敌方增援。
· **スモ－カ－**出现
任务：スモ－カ－をぶっ飞ばせ！
· 击倒**スモ－カ－**。
任务：ナミとともに南东砦へ向かえ！
· 向东南方的据点前进，中途胜利和败北条件变更。
· 注意保护**ナミ**的安全，途中**スモ－カ－**会加入我方。
· 与**ナミ**一同到达东南方的据点。

第1章

1话 海贼同盟の袭来

胜利条件：击破クリ－ク、ワポル→击破クザン
败北条件：ナミ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破1000人
2. クザン出现时我方全员存活
3. 综合评价达成S级

关卡流程

任务：两翼のナワバリを制压せよ！
· 占领地图两翼的据点，时刻注意我方大本营是否受到威胁。
· 敌方海贼队长出现，并显示向东西两侧据点进军，敌方出现3处增援。
· **クリ－ク**开始使用毒瓦斯攻击。
任务：海贼队长を倒し、ナミとスモ－カ－の后退を援护をせよ！
· 前往地图中央击倒海贼队长，掩护**ナミ**和**スモ－カ－**后退，我方工作兵出现。
任务：目标地点まで、工作兵を援护せよ！
· 掩护工作兵到达指定地点。
任务：クリ－クとワポル、フランキ－をぶっ飞ばせ！
· **フランキ－**作为敌方出现，将其击倒令他恢复神智。
· **ワポル**出现在地图中央，**クリ－ク**出现在地图东北，依次击破。
· 击破以上三人后，地图北面和西面出现大量敌方增援，**クザン**出现。
BOSS：クザン
· 等级不太高的情况下有可能被冰冻冻住后秒杀，注意回避冰结系攻击。

2话 正义の拳骨

胜利条件：击破ガ－プ
败北条件：ナミ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破1000人
2. 我方全员存活的情况下令敌方大本营开门
3. 综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央西广场と南住居区を制压せよ！
· 先占领南面的南居住区，再占领初始地点

东面的中央西广场。

・援军出现，并帮助我们破坏北边的门。

任务：战桃丸をぶっ飞ばせ！

・击破在中央北广场的战桃丸。

任务：中央の海兵队长を倒し、敌を引きつけよ！

・消灭地图中央附近的所有海兵队长，スモ－カ－出现并向ガ－プ进军。

・ガ－プ开始释放拳骨陨石，之后等待スモ－カ－到达敌方大本营后开门。

・黄猿、战桃丸、パシフィスタ作为敌方增援出现，可以无视他们直接与ガ－プ交战。

BOSS：ガ－プ

・ガ－プ正面投掷的炮弹很难回避，建议从后方或侧面进攻。如果其发动了风格模式，我方也要立即进入风格模式回避。

3话 恶梦の支配者

胜利条件：ルフィ等人到达目的地→击破モリア

败北条件：ジンベエ败走或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下打倒バギ－，令敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：ナミと中央砦の探索へ向かえ！

・与ナミ一同前往中央据点，开门后任务完成，之后ペロ－ナ和ゾンビ队长出现。

任务：中央砦を制压せよ！

・被关在中央据点后，打倒敌人并占领占据点，胜利条件变更。

任务：ペロ－ナをぶっ飞ばせ！

・前往我方大本营，击破ペロ－ナ。

・任务完成后ペロ－ナ作为敌方援军再次出现。

任务：ペロ－ナの本体を探し、ぶっ飞ばせ！

・打倒ゾンビ队长，打听ペロ－ナ真身的位置，地图右下方会出现一个 × 标记，即是真身所在。

・ペロ－ナ真身所在的森林中有一些颜色特殊的墙壁，攻击可以打破该墙，到达ペロ－ナ身边将其打倒。

任务：チョッパ－とブルックをぶっ飞ばせ！

・チョッパ－出现在我方大本营，ブルック向ナミ进军，分别将他们两人击倒令其恢复神智。

・バギ－、Mr.3、海贼队长出现。

任务：バギ－をぶっ飞ばせ！

・バギ－在地图的东北角，并准备对我方大本营发动炮击，前往将其击破。

・击倒バギ－后モリア出现，靠近他以后ペロ－ナ和バギ－作为敌方增援再次出现。

・玩家可无视ペロ－ナ和バギ－直接击倒モリア，如果决定先消灭他俩，那要注意大本营的安全。

BOSS：モリア

・BOSS 的动作比较迟钝，只要注意他的瞬移和远程攻击，锁定好本体准确靠近攻击即可。

4话 最强の海贼团

胜利条件：击破白ひげ→击破マルコ

败北条件：スモ－カ－/ジンベエ任一败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，打倒再度出现的ジョズ、ビスタ、エ－ス，让敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：白ひげの元へルフィを援护せよ！

・掩护ルフィ靠近白ひげ。靠近后发生剧情，マルコ出现，胜利条件变更。

任务：マルコをぶっ飞ばせ！

・打倒マルコ，他会后退到东南方的据点。

任务：エ－スを倒し、北砦への道を确保せよ！

・据点的西门被火墙挡住，绕路前往エ－ス所在地。

・地图东南和西北分别出现敌方援军ビスタ和ジョズ，向我方大本营进军。

任务：ビスタをぶっとばせ！

任务：ジョズをぶっとばせ！

・击破ビスタ和ジョズ，他们一时撤退后会再度出现。

・击破エ－ス、ビスタ和ジョズ，敌方大本营开门。

BOSS：マルコ

・マルコ的行动比较飘逸，不太好抓，玩家可以先占领据点防止杂兵干扰。マルコ三段踢后会出现较大空隙，是从背后或侧面攻击的好机会。

第2章

1话 はじまりの地へ

胜利条件：ナミ到达目的地→ルフィ等人到达目的地

败北条件：ブルック/ナミ/スモ－カ－任一败走

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下击破赤犬
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：ナミを研究所前まで护卫せよ！

・掩护ナミ到达研究所前，随后ルッチ、カク、ジャブラ、ブル－ノ出现。

任务：研究所前を制压せよ！

・占领研究所前。

任务：ナミの归还まで、研究所前を确保せよ！

・ナミ执行剧情任务期间守好研究所前。

・打倒所有 CP9 的成员后，敌方出现两批增援，先后将其歼灭。

・赤犬出现，使用流星火山对我方据点进行攻击。

任务：ブルックらを援护し、南东砦まで撤退せよ

・掩护ブルック等人到达目的地后过关，注意中途 CP9 成员会再度出现。

BOSS：赤犬

・该 BOSS 虽非强制，但配合クザン可以较为轻松地打倒，有余力的话可以挑战一下。注意赤犬化为自然状态后，不但普通攻击无效，而且攻击也会更为激烈，此时专心回避，如果要反击的话只能使用必杀技或风格模式。一旦赤犬被クザン的冰冻住，就是最好的攻击时机。

2话 复活のア－ロンパ－ク

胜利条件：击破クロコダイル、ア－ロン

败北条件：マルコ败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，击倒クロコダイル和ア－ロン中的任意一个
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：南の森を制压し、ジンベエの进军を援护せよ！

・占领地图南边的敌方据点。

任务：中央广场を制压し、ナミの进军を援护せよ！

・占领地图中央的敌方据点。

・ナミ开门并向はっちゃん进军。

任务：アーロンの说得へ向かうジンベエを援护せよ！
・掩护ジンベエ靠近アーロン，说得成功后アーロン撤退。
任务：はっちゃんの说得へ向かうナミを援护せよ！
・掩护ナミ靠近はっちゃん，说得成功后はっちゃん撤退。
・ペローナ出现，开始准备发生灵体。留意小地图上的绿色光点，击破其本体。
任务：ペローナをぶっ飞ばせ！
・迅速将ペローナ击破，パーク内砦开门。
・ペローナ再次出现，随着时间的经过アーロン也再次出现并向我方大本营进军。
BOSS：クロコダイル、アーロン
・クロコダイル进入沙的自然状态后攻击会变得猛烈，小心应对。
・アーロン则要使用 × 回避其攻击，然后抓住空隙反击。将两人都打倒后过关。

3话 潜入！地狱の大砦

胜利条件：ジンベエ到达目的地，击破マゼラン
败北条件：ジンベエ败走、我方大本营陷落或超过限定时间
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，到达实验室前见到ハンニャバル。
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：牢屋を制压し、囚人を解放せよ！
・占领地图东北和西北的牢屋，解放囚人。在进入西北的房间前，海兵队长出现并向我方大本营发动袭击，需要将其消灭。
任务：ハンニャバルをぶっ飞ばせ！
・击破ハンニャバル，注意其挥舞长刀突进时非常危险，需要跑动回避。
任务：リフトに乘って进军し、实验室を目指せ！
・打倒ハンニャバル后传送到下层，来到下层中央时触发下一个任务。
任务：ミノタウロスのぶっ飞ばせ！
・击破房间中的ミノタウロス，之后传送装置再度可以使用。
BOSS：マゼラン
・マゼラン的攻击力很高，在其喷毒时要来回绕圈子回避，从背后或侧面予以打击。
・マゼラン扎马步是周围落下毒液的前兆，不要靠近。

4话 マリンフォード大激突

胜利条件：击破赤犬
败北条件：白ひげ / マルコ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：中央广场を制压し、敌援军を阻止しろ！
・敌方的海兵队长会不断向我方大本营进军，注意不要陷落。
・占领地图中央下方的中央南广场。
任务：モリアをぶっ飞ばせ！
・モリア出现，前往地图左上方的中央西广场将其击破，并占领据点。
任务：海军と大海贼同盟の指挥官をぶっとばせ！
・陆续占领海军和大海贼同盟的据点，黄猿和海兵队长会向我方大本营进军，同时ティーチ向白ひげ靠近。
・エース出现并加入我方同伴，占领接着打倒海军或大海贼同盟的指挥官，海军指挥官为黄猿和くま，大海贼同盟指挥官为ティーチ。
・如果上一条打倒的是黄猿和くま，则クリーク和ワポル作为敌方增援出现；如果打倒的是ティーチ，则ガープ和ミホーク作为敌方增援出现。根据打倒对象不同，分别触发以下两种任务。
任务：ワポルたちをぶっ飞ばせ！/ガープたちをぶっ飞ばせ！
・打倒出现的增援。
任务：バギーをぶっとばせ！
・赤犬剧情发生后，击破出现的バギー。
BOSS：赤犬
・注意地面的黑影是熔岩的落下位置，注意使用 × 键回避。

第3章

1话 黑ひげからの刺客

胜利条件：救出ペローナ和チョッパー，击破エネル
败北条件：我方任意角色败走，或我方大本营陷落。
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，打倒ルッチ和ブルーノ后令エネル再次出现
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：ペローナとチョッパーを救い出せ！
・先打倒北侧北东广场据点的门兵，开门后进入占领该据点。
・救出北西广场里被敌人包围的ペローナ，并夺取该据点。
・エネル作为敌方援军出现，开始向ペローナ发动雷击，将其击破。
・中央的上下左右 4 处均出现敌方增援，随后ルッチ和ブルーノ出现。
・ルッチ和ブルーノ向チョッパー进军，将他们击破后エネル再度出现。
任务：エネルを倒して雷击を阻止せよ
・击破エネル后他会暂时撤退并出现在其他地方，继续追击再次击破他。
・ルッチ、ブルーノ和空岛兵队长作为敌方增援出现。
任务：くまと共にルッチとブルーノを倒せ
・くま出现加入我方，与他一起打倒ルッチ和ブルーノ。
BOSS：エネル
・BOSS 的雷击可以凭借地区中央的喷泉来回避。

2话 剑客袭来！

胜利条件：击破ミホーク、全灭敌将、击破ゾロ
败北条件：白ひげ / ブルック / ジョズ任一败走，或者我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，坚持到ゾロ出现。
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：ビスタとはっちゃんをぶっ飞ばせ！
・向地图的北方移动，占领西广场。
・敌方援军出现，击破ビスタ和はっちゃん后，ミホーク和カク出现。
任务：味方を合流地点へ援护せよ！
・伴随着敌方增援，ビスタ再度出现，向我方的ブルック和ジョズ进军。
・ミホーク一时撤退后再次出现，暂且无视他，打倒ビスタ和カク即可。
・与ブルック和ジョズ一同到达指定合流地点。
・敌方再次出现增援，这次是ゾロ、ビスタ和カク，与他们意思性地交战一下，等待触发下一个任务。
任务：ミホークをぶっ飞ばせ！
・ミホーク作为第三方势力出现，与之交战并将其击倒。注意ミホーク的攻击绵密，且范围较大，一旦看他跳起来发招，就要使用

× 回避，再抓住机会用必杀技或风格模式消灭。击破他后可加入同伴。

・敌方增援会向ブルック和ジョズ进军，而ゾロ则直接进攻我方大本营。

・援护ブルック和ジョズ进军，进军成功后与ゾロ交战。

BOSS：ゾロ

・ゾロ的连续攻击相当猛烈，需要不断地用 × 键回避，轻易不要反击，切实逮到空隙后再打。

3 话 砂漠の岛の宿敌

胜利条件：击破ロビン

败北条件：クロコダイル / 白ひげ败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，打倒ブル－ノ令敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：クロコダイルの败走を阻止せよ！

・击破ロビン的分身，救援クロコダイル。

・敌方 CP9 的三个援军出现，击破后任务完成，敌方再次出现 Mr.2 和 Mr.3 增援。

任务：Mr.2 と Mr.3 をぶっ飞ばせ！

・打倒 Mr.2 和 Mr.3，クロコダイル投敌。

任务：クロコダイルをぶっ飞ばせ！

・打倒クロコダイル后他会再次加入我方。

任务：クロコダイルを援护し、ブル－ノを击破せよ！

・援护クロコダイル，击破ブル－ノ。注意カク、ジャブラ、ブル－ノ 3 个人都会在受到一定攻击后开启空气门逃跑，如果我方的一套攻击不能将其秒杀，就需要辗转几次了。

BOSS：ロビン

・ロビン的中距离攻击很强，不过这时我们的同伴很多，围攻她的话不需要任何技巧也可轻松获胜。

4 话 咒缚から解き放て！

胜利条件：击破ウソップ、ロビン

败北条件：白ひげ败走，或我方大本营陷落，或ウソップ、ロビン任一到达目的地

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下击破守备部队，令敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：包围部队败走前にゾンビ队长をぶっ飞ばせ！

・战斗开始后我方的クロコダイル向南墓场移动，イワンコフ向中央の森移动，援护他们的进军，击破途中遇到的ゾンビ队长。

・敌方ロビン开始制作出分身，ウソップ也开始狙击。ロビン的分身是打不完的，需要向ペロ－ナ打听情报。

任务：ペロ－ナに接近し情报を闻き出せ！

・前往地图东南方ペロ－ナ所在据点，触发事件。如果玩家本关选择的是ペロ－ナ，则这里改为向ブルック打探消息。

任务：ペロ－ナを隐し部屋へ援护せよ！

・掩护ペロ－ナ沿着地图的下方到达最左面，再一路北上，占领南西广场，让ペロ－ナ到达隐藏房间。

任务：ウソップをぶっ飞ばせ！

・房间开门，击倒里面的ウソップ，ウソップ一时撤退。

・地图上所有的门全部打开，敌方モリア、ウソップ、ロビン作为增援出现在地图的西北角。

任务：敌本据地を守る守备部队を击破せよ！

・击破敌方大本营附近的守备部队，ゾロ和サンジ作为敌增援出现，随后ウソップ和ロビン开始撤退。

任务：ウソップたちの南西砦への到达を阻止せよ！

・迅速将ウソップ和ロビン击破。

5 话 开け放たれた地狱の门

胜利条件：击破マゼラン

败北条件：白ひげ / バギ－败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，把バギ－收为同伴并让敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

・本关的敌人非常多，在据点的支援效果下攻击力和防御力也很高，建议在攻关时不要太深入敌阵，推荐使用范围攻击强的角色。

任务：エ－ス、マルコをビスタの元へ连れてゆけ！

・援护エ－ス和マルコ靠近ビスタ，让他们说得ビスタ。如果在此之前玩家就抢先打倒了ビスタ，会导致该任务失败。

任务：バギ－をぶっ飞ばし、仲间に引き入れよ！

・バギ－在西南方的据点中出现，将其击破，之后他会和囚人们一同加入我方。

・西北方的据点开门，到达后即可与マゼラン交战。注意这时敌方会派出大量杂兵向白ひげ和バギ发动猛攻，注意不要让他们败走了。

BOSS：マゼラン

・打法和之前一样，击破后过关。

6 话 仲间を取り戻せ！

胜利条件：击破ティ－チ→击破ゾロ和サンジ

败北条件：白ひげ败走，或我方大本营陷落→ゾロ和サンジ到达目的地

秘密硬币获得条件：

1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下击破ティ－チ
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：中央广场を制圧せよ！

・初始位置的南边是中央广场，将其占领。

任务：退路を塞ぐティ－チをぶっ飞ばせ！

・敌方援军ア－ロン和ワポル出现，随后クリ－ク出现，准备发射 M・H・5，迅速将其击破。

・占领南广场后可靠近ティ－チ，ゾロ和サンジ作为敌方出现并向白ひげ进军。击破ティ－チ后敌方援军出现，ゾロ和サンジ暂且撤退。

任务：クリ－クを倒し M・H・5 を阻止しろ！

・地图南方イワンコフ作为我方援军出现，剧情过后ゾロ和サンジ向正门前进军，而敌方再度出现クリ－ク、ア－ロン、ワポル。

・胜利败北条件分别发生变更，要求在ゾロ和サンジ撤退前将他们击破。由于地图上的敌方 BOSS 较多，注意大本营的安全。

第4章

1话 海军を救え!

胜利条件：击破战桃丸→击破エネル和战桃丸
败北条件：白ひげ或黄猿败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下击破战桃丸，让敌方大本营开门
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：白ひげを黄猿の元へ援护せよ!
· 掩护白ひげ前往东广场的黄猿身边，成功说得黄猿。
任务：西の洞窟を制压しガ－プを救出せよ!
· 占领西の洞窟后任务成功。
任务：战桃丸をぶつ飞ばせ!
· 该任务在成功说得黄猿后出现，エネル和ラパ－ン作为敌方增援出现，エネル会用电力封锁住地图上的一些门，绕一下路将其打倒，封锁解除后便可去消灭战桃丸。
BOSS：エネル
· 这次的エネル非常强，他会在地图上召唤出多个パシフィスタ，注意不要让白ひげ和黄猿阵亡。初始的エネル处于强化状态，攻击力惊人，被他的一些强力招式命中后可能会直接被秒杀，如果玩家对自己的操作或角色等级没有信心，可以先老实地清理地图上的パシフィスタ，消灭第一批パシフィスタ后エネル因为要消耗能量复活它们，实力有所减弱；接着再消灭一批，则其强化状态完全解除，可放心挑战。

2话 决裂! 海军 vs 海贼

胜利条件：救出エ－ス→击破ティ－チ、モリア、エネル
败北条件：エ－ス或ジョズ败走
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下，说得ガ－プ加入我方
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：エ－スを助け出せ!
· 占领中央西砦和中央东砦两处据点，消灭エ－ス周围的敌人完成救援。
任务：エ－スを撤退地点まで护卫せよ
· 敌方的赤犬开始向白ひげ进军，我们要先援护エ－ス到达撤退地点。
· 剧情后，黑胡子联合的ティ－チ、モリア、エネル出现，我方的白ひげ精神遭到控制而投靠敌方。
任务：白ひげをぶつ飞ばせ!
· 击破白ひげ。
任务：ティ－チたちをぶつ飞ばせ!
· 击破ティ－チ、モリア、エネル。这里需注意地图上我方成员的状态，及时救援。
任务：敌のナワバリを制压し、モリアを探し出せ!
· 占领系统指定的黄色势力据点，全部占领后モリア出现。
BOSS：モリア
· モリア出现在地图东南方的南东广场，击破后过关。

CHECK 白胡子营救任务

当玩家将同伴任务中的白ひげ篇打过以后，可在本关中触发白胡子营救任务，成功救出后就可前往最终章了。当出现任务提示“白ひげを说得しろ!”后，掩护ルフィ、マルコ和エ－ス三个人分别靠近失去神智的白ひげ，待三人全部完成说得后，再顺利过关即可。

3话 暗の世界

胜利条件：击破ティ－チ
败北条件：エ－ス败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下击倒モリア和エネル，让敌方大本营开门。
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：ゾンビ队长をぶつ飞ばせ!
· 任务开始后不久，赤犬和黄猿为了向ティ－チ发动奇袭而暂时离开，触发该任务。
· 打倒地图上的ゾンビ队长，ゾロ和サンジ作为我方援军出现。
· 赤犬和黄猿的奇袭任务失败剧情后，触发下一个任务。
任务：ア－ロンとクリ－クを击破し、炮击を止めよ!
· 击破西砦的ア－ロン和南东砦的クリ－ク，阻止炮击。该任务完成后ブルック、ロビン、ナミ作为我方援军出现。
任务：中央北砦を制压し、モリアをぶつ飞ばせ!
· 进入中央北砦后，据点的门被封锁，エネル准备对该据点使用雷迎，画面上出现倒计时。玩家要在3分钟以内打倒モリア的影法师，占领据点解除威胁。
任务：敌ナワバリを制压し、モリアをぶつ飞ばせ!
· 前往据点研究所前，进入后照例据点的门被封锁，如法炮制地在3分钟内占领据点即可。这里的モリア是真身，实力相对较强。
任务：モリアをぶつ飞ばせ!
· モリア和其影法师再度出现，东侧的是影法师，西侧的是真身（真身周围的杂兵比较多），他们会向我方大本营发动袭击，打倒真身后完成任务。
任务：エネルをぶつ飞ばせ!
· 打倒北边的エネル，之后モリア和エネル再度出现。
任务：モリアとエネルをぶつ飞ばせ!
· 击破再次出现的モリア和エネル，之后前往敌方大本营对峙ティ－チ。
BOSS：ティ－チ
· 正面作战很容易遭到反击，特别是ティ－チ进入风格模式后攻击尤为激烈，即便玩家自己也发动风格模式，在召唤出同伴前也相当危险，保持在侧面或后方攻击为妙。

最终章

1话 坏れた正义

胜利条件：マルコ、エ－ス、ガ－プ到达目的地→击破エネル和黄猿
败北条件：イワンコフ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1. 击破 1000 人
2. 我方全员存活的情况下触发任务“エネルと黄猿を倒せ!”
3. 综合评价达成 S 级

关卡流程

任务：マルコたちの进军を援护せよ!
· 援护マルコ等人到达指定位置。任务开始不久后，敌方空岛兵队长出现，我方的イワンコフ和スモ－カ－会帮忙解决掉他们，不过要注意大本营的安全。
· 三人都到达指定地点后陷阱发动，3人被关在据点中。下方的敌方据点开门。
任务：ナワバリを制压して仲间を救い出せ!
· エネル和黄猿出现，这时从地图的右下角进入，先打倒エネル，然后顺势北上，从右到左依次占领据点，解救出同伴。最后到左下方打倒黄猿，注意黄猿的攻击力较高，且行动不太好把握，开风格模式比较

保险。
任务：エネルと黄猿を倒せ！
·エネル和黄猿被击破后再度登场，这时黄猿会变出3个分身。
任务：本物の黄猿をぶっ飞ばせ！
·打倒黄猿的真身。黄猿的真身在受到一定程度的攻击后会撤退，然后再次和分身在场上出现，这时可以进菜单查看双方军势，真身的HP槽不是满的，很好辨认。
·击破黄猿和エネル后过关。

2话 暗との决战

胜利条件：
败北条件：
秘密硬币获得条件：
1. 击破1000人
2. 我方全员存活的情况下打倒モリア和赤犬，令敌方大本营开门
3. 综合评价达成S级

关卡流程

任务：パシフィスタを倒せ！
·任务开始后先消灭大本营附近的パシフィスタ，之后白ひげ会说出“キリがない”的台词，作战计划变更。
任务：パシフィスタを味方本据地周边に诱き寄せよ！
·靠近大本营附近的パシフィスタ，引起它们的注意，把他们吸引到我方大本营附近，之后会发生剧情。
任务：战桃丸を倒し、パシフィスタを止めよ！
·敌方中央据点开门，击破其中的战桃丸，随后战桃丸和パシフィスタ一同撤退。
任务：白ひげの进军を援护せよ！
·掩护白ひげ进军，之后敌方的赤犬会开始用地图炮流星火山，モリア召唤出僵尸兵。
任务：ゾンビ队长たちを倒し、白ひげの后退を援护せよ！
·打倒地图上指定的ゾンビ队长，不久后黄猿和クザン作为我方援军出现。
任务：援军上陆地点のナワバリを制压せよ！
·占领研究所前和南东砦两处据点，掩护援军登陆。
·敌方的モリア和赤犬开始向我方进军。
任务：白ひげの进军を援护せよ！
·击破白ひげ和赤犬后任务成功，他们会暂时撤退。之后我军在白ひげ的号令下进攻敌方大本营，モリア和赤犬的强化版再次出现。
BOSS：モリア和赤犬
·这两个BOSS的攻击力非常高，而且距离较近，建议诱导其中一个远离另一个，分别击破。モリア体积较大，相对也比较弱，可以先从他下手。
BOSS：ティ－チ
·最终BOSS的攻击力自然很高，轻易不要与他靠近，游走在周围寻找攻击机会。使用黑洞攻击时可以靠×键逃脱，如果HP不够了就先撤除敌方大本营，去地图的其他位置找找宝箱回复HP，迎来最终胜利。

同伴任务攻略（仲间エピソ－ド）

同伴任务没有主线那么复杂，每个任务的BOSS都是当前选择的同伴任务的对应者，而BOSS固定地位于敌方大本营内。大本营初始处于闭门状态，玩家需要达成一定的前提条件才能令其开门，条件一共有三种：1. 击破1000名敌人；2. 占领指定据点；3. 击破指定敌将。鉴于其流程固定，这里就不详细赘述打法了。玩家需要注意的是部分推荐等级在45以上的关卡相对比较难打，如果想取得S级评价，建议使用突破过成长界限的角色。

奖杯攻略

本作和《海贼无双》的奖杯设计完全是两回事，虽然都免不了“刷”，但前作比较依靠人品，只要方法得当可在20～30小时内白金。而本作就完全依靠时间了，在开始攻略前建议大家先做好功课，如果对“《无双》系列”熟悉的玩家可以上来就挑战S评价，这样一来能节约大量时间。

奖杯总数	40	铜杯	23	银杯	13	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	65小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 本作的难点奖杯在于“**世界の宝はおれのもの!!**”这个奖杯，因为第二枚隐藏硬币的取得条件必须确保我方同伴不战败，有时候难免要来回跑动救助同伴，或是压制一些不必要的据点，往往会浪费一些时间，容易错过S级评价。如果对自己操作技术有信心的玩家可以上来就选择普通难度冲击S级评价直接取得全部隐藏硬币，否则还是建议各位从简单难度开始，确保自己能够获得前两枚硬币。

2. 通关后进行同伴关卡，打出真结局。由于同伴关卡只有S级评价的隐藏硬币，因此直接从普通难度开始游戏，同时可以选用其余角色顺便逐步解锁“**あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた**”，不过在没有实用的被动技能前，最好选用较为强力的角色，不然拿不到S级评价反而更加浪费时间。

3. 完成真结局后先不必急着挑战超难难度，应把“战斗员**の**心得”和“**スタイリッシュ**”这两个技能刷满，此时也能顺便解锁奖杯“**あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた**”，如果挑战超难难度的角色为**エネル**，“心纲”也最好刷出来。

4. 选择超难难度进行游戏，如果已经刷出了相关技能，利用据点的回复道具几乎可以无伤解决敌将，如此一来S级评价也能一并入手。

5. 通关超难难度后，选择普通难度补齐之前遗漏的隐藏硬币。

6. 补完遗漏的奖杯，一般来说当你获得全部隐藏硬币的时候，除了“**なんか燃えてきた!!!**”和“**あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた**”以外，其余奖杯早已入手。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

顶点まで行って来い!!! 白金
取得条件： 获得全部奖杯

新しい冒険が!!!始まるんだ!!! 铜杯
取得条件： 完成剧情模式第一关

おれの技はみんな.…一段阶进化する 铜杯
取得条件： 成功使用一次风格模式

ありがとう!!!!恩にきる!!!! 铜杯
取得条件： 成功使用一次援护攻击

これからだぞ!!!"新世界"は!!! 铜杯
取得条件： 完成序章

ここから先は!!おれの时代だア!!!! 铜杯
取得条件： 完成第二章

取られた仲间を取り返しただけだ!! 铜杯
取得条件： 完成第三章

おれ达の胜ちだア!!!! 铜杯
取得条件： 通关一次

この海で一番自由な奴が海贼王だ!!! 金杯
取得条件： 完成真结局

"海贼"の王者は一人で充分だ!!! 银杯
取得条件： 完成挑战模式的所有关卡
奖杯说明： 挑战模式虽然关卡不多但难度颇高，建议后期挑战

おれの仲间になれよ!! 铜杯
取得条件： 获得10人以上的同伴

一绪に冒险しよう!!! 银杯
取得条件： 获得30人以上的同伴

みんなおれの家族だぜ… 金杯
取得条件： 完成全部同伴关卡

ほらみろ大渔っ!!! 铜杯
取得条件： 获得任意一关的三枚隐藏硬币

世界の宝はおれのもの!! 银杯
取得条件： 取得全部隐藏硬币

人の梦は!!!终わらねエ!!!! 金杯
取得条件： 在“超难しい”难度下通关游戏，只限剧情模式，自由模式和联网合作均不计入

映像の准备ができました 银杯
取得条件： 解锁画廊中的全部影像，获得条件可参考上文

我々は…历史の全てを知った… 银杯
取得条件： 解锁画廊中的所有内容

おれはまだまだ强くなれる 铜杯
取得条件： 获得一个技能

强くなったな 铜杯
取得条件： 获得10个技能

赖もしいなア!!! 银杯
取得条件： 获得20个技能

よしっ!!手に入れたぞ 铜杯
取得条件： 入手一个硬币

他にもまだ种类がありそうね 铜杯
取得条件： 入手100个硬币

あいつすげエなア～!!! 银杯
取得条件： 入手250种硬币，本作因为硬币总数上涨，非常容易就能达成

何万人でもかかって来い～!!! 银杯
取得条件： 击破数超过10万人

すげ～肉いっぱい买えるな!! 银杯
取得条件： 取得1亿贝利

气前がいいな 铜杯
取得条件： 使用10万以上的贝利

うおおお景气がいいなア!!!! 银杯
取得条件： 使用1000万以上的贝利

世界を买っちまえ!! 银杯
取得条件： 使用1亿贝利

なんか燃えてきた!!! 银杯
取得条件： 在一次风格状态中击破500人
奖杯说明： 建议装备延长风格时间的技能“スタイリッシュ”，然后找一个附近有回复风格槽道具的据点刷杂兵即可，注意当据点兵长出现后不要干掉对方，快要压制据点的时候可以故意跑出据点继续刷兵，只要确保吃到回复道具，击杀500人时间是完全够的

まさに传说の怪物!!! 铜杯
取得条件： 使用必杀技击破1万人

何でだ!!?当たらねエ!!! 铜杯
取得条件： 在风格状态下被敌人躲开攻击

命を舍ててついて来い!!! 铜杯
取得条件： 使用5名角色完成5个不同的关卡

最も恐るべき力を持っている…!! 铜杯
取得条件： 使用10名角色完成5个不同的关卡

あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた 铜杯
取得条件： 使用20名角色完成5个不同的关卡
奖杯说明： 算是游戏中麻烦的一个奖杯，需要用20名角色分别完成5个不同的关卡，也就是一共100关，这里建议在完成同伴关卡的时候顺便解锁这个奖杯，或者找前面几个最简单的同伴关卡反复刷

珍しいモン持ってんな 铜杯
取得条件： 获得一个隐藏硬币

恐ろしい力を秘めてるねエ～ 铜杯
取得条件： 获得一个九宫图

おれは肉を食いてエ!!! 铜杯
取得条件： 获得100个以上的回复道具“巨大肉”

なんて力だ…!!! 铜杯
取得条件： 使敌人进入1000次气绝状态

さすがルフィ君の仲间达… 铜杯
取得条件： 使用援护攻击击破1万人

《真·三国无双 7》毫无疑问是本世代素质最高的一作《真·三国无双》，在 PS4 即将推出的今天，以这样一部作品为该系列在 PS3 上的表现画上句号，可谓功德圆满。虽然游戏中存在着不少 BUG，但官方正在通过更新来修补，态度值得肯定。日前游戏已经推出了中文版，存档和奖杯均独立于日版，特别有爱的朋友可以考虑来个双白金！

文 纱迦　协力 绿燕　美编 心の永恒

真·三国无双7		Koei Tecmo	动作
PS3	真·三国无双7		日版
	2013年2月28日	1~2人	7560日元
	无对应周边		

基础知识

在初次游戏时可以进入故事模式游戏玩教学课程，教学课程的标记是个导字。本作的教学课程做得非常详细，而且分为魏蜀吴晋四个势力，就是内容大同小异。而完成全部4个教学模式还有一个奖杯，颇为蛋疼。

画面解说

①**敌将情报**：表示敌人的姓名、体力、武器和相性。武器的图标代表种类，图标的颜色代表相性。蓝为天，绿为地，红为人。

②**目标指示**：显示目前正在与玩家对战的敌将。当敌将不在屏幕内时画面中还会有箭头指示，但此功能对多名敌将无效。

③**相性情报**：蓝色水晶表示玩家有相性优势，红色感叹号表示玩家处于相性劣势。两者皆无则表示相性对等。

④**觉醒槽**

⑤**无双槽**

⑥**体力槽**

⑦**装备武器**：左边表示当前使用的武器，右边表示备用武器。图标代表种类，颜色代表相性。

⑧**击破数**

⑨**地图**

⑩**士气和剩余时间**

和前几作相比，游戏界面上的最大变化是取消了状态上升效果的表示，不过玩家可以从游戏画面中自行判断。如果玩家手上的武器发出金光，代表当前处于攻击力2倍的状态；如果玩家身上放出白光，代表当前处于防御力2倍的状态；如果玩家在移动时出现残影，代表当前处于移动力增加的状态。不过残影只会出现于开始移动的瞬间，在移动过程中不会再次出现。

模式解说

和6代相比，本作增加了自由模式，不仅收录了故事模式的全部关卡，而且对部分关卡追加了用敌势力来过关的新玩法。而全新的将星模式依然是随机关卡，但无论是趣味性还是实用度都远胜于6代的战史模式！

故事模式/ストーリーモード：分为魏、蜀、吴、晋、他、导这6个部分。魏、蜀、吴、晋的故事都有正史和假想两个结局，他势力的故事则是若干个独立的关卡。导则是教学模式，同样分为魏、蜀、吴、晋这4个势力进行。这回的故事模式改为每关可以从2～4名角色中选择进行，但依然不能自由选择坐骑。

自由模式/フリーモード：故事模式的所有关卡均可在这里选择，部分在故事模式中只能选择单边进行的关卡在自由模式中还可以用敌势力来过关。自由模式可以自由选择角色来挑战，而且可以自由选择坐骑。十分厚道的是在故事模式中打过的关卡成绩也会被直接继承到自由模式，这样在完成“打过全关卡/在最高难度下打过全关卡”的奖杯时就无需从头来过了。

将星模式：本作的原创模式，玩家通过战斗来收集素材、召集同伴，最终目的是建成铜雀台。该模式主要用来赚钱和素材，从而培养武将和打造武器。同时也

有丰富的收集要素。注意该模式中可选择的角色并不等于在故事模式和自由模式中可选择的角色，开始游戏时玩家只能从目前已经在故事模式和自由模式中打出来的武将中挑选一人来进行游戏。在实际游戏中只要将其他无双武将收为同伴，就可以选择他出击，但这并不代表该武将已经可以在故事模式和自由模式使用。不过同一角色的能力在所有模式中都是共通的，由于在故事模式中出现的角色天生就有一定级别，因此玩家不必急于在将星模式中先行培养。

鉴赏室/ギャラリー：可以查看角色造型、对话台词、过场动画、武器收集等要素，当武将打过故事模式的全部关卡后，可以在画廊模式中查看所有秘藏武器的入手方法，十分体贴。

事典：历代都有的百科全书，方便玩家随时查询人物生平和历史用语。

设定/オプション：最主要的功能是安装硬盘，日文的对应选项为**インストール**。

键位说明

按键	功能
左摇杆/十字键	移动/游泳
右摇杆	调整视角
START	调出菜单
□	普通攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上、下马/爬梯子
○	无双乱舞
L1	防御/受身
L2	召唤马匹
按住L2	快速上马

键位说明

按键	功能
R1	易武攻击
R2	切换地图
R3	觉醒
SELECT+START	复位
△	C1
□△	C2
□□△	C3
□□□△	C4
□□□□△	C5
□□□□□△	C6

易武攻击

本作的战斗系统取材自6代，玩家可以同时携带两种不同的武器上场，但在本作中进入战场后就不能再更改装备的武器。

在战场上按R1就可以在装备的两种武器之间进行切换，在切换的过程中还会发动攻击，这就是易武攻击（**ヴァリアブル**攻击）。

易武攻击的形式和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。具有特殊效果的易武攻击，在选择武器时会有一段说明文字来介绍该武器的特性。各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按R1发动的，也有部分武器在按R1键切换到该武器时也会发动易武攻击效果（例如方天戟），大家注意区分。

易武攻击的一大好处是可以用在地面攻击中进行取消，但不能用来取消无双乱舞和易武攻击。另外易武攻击可以通过长按R1键来控制发动的时间，部分武器在长按R1键后还会发动特殊效果。九节鞭的易武攻击拥有瞬间吸满血的强大实力，堪称本作的BUG防御级武器。

无双乱舞

本作的无双槽沿袭了6代的分段式，初始只有1条，升级后可以增加到3条。无双槽的增加方式和过去大同小异，包括攻击敌人、受到攻击、红血时自动回复、在战场上吃到老酒或玉玺，此外坐骑也拥有自动回复无双槽的技能（如绝影）。

本作的无双乱舞依然采用了点放式设定，无论玩家是点击还是按住，放出来的效果都是一样的，而且每次只消耗1条无双槽，

本作也有真·无双乱舞的设定，发动条件同样是红血，也有技能可以在非红血状态时发动真·无双乱舞。此外激·无双乱舞也是有的，在双打(包括联机)时，两名玩家靠近时身上会有电流出现，此时在两人在一定时间内先后按下○键就可以发动。在将星模式中靠近护卫武将时也有电流出现，此时按○键即可自动转为激·无双乱舞。

不存在多级无双的情况。无论武将使用什么武器，其无双乱舞都不会变化。本作每名角色都有3种无双乱舞，初始只有无双1，通过升级即可获得另外两种无双，全角色的3种无双发动方法是共通的，详见下表。

种类	指令	习得条件
无双1	地面时按○	初期即有
空中无双	空中时按○	11级解锁
无双2	按住R1键后按○	24级解锁

EX攻击

前作引入交换武器的概念后，无双乱舞和EX攻击成为区别各角色性能的主要因素。每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有EX标记。武将在使用得意武器时才能发动EX攻击，指令为特定段数的C系攻击后按△。EX攻击发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样，EX攻击也分攻击型和辅助型两种。本作的77名角色都各自对应77种得意武器，也就是说连EX攻击也有77种，十分厚道。

EX攻击的指令可以在按START键出现的菜单中查看，但注意张苞的EX攻击有误，应该是C5而非C6，在最新版本中此错误已被修正。EX攻击是各武将初期即有的招式，但由于C5、C6需要级别达到一定程度后才能学会，因此EX攻击在C5、C6之后的角色在初期就无法使用EX攻击。

天地人系统

本作引入了类似于《真·三国无双 联合突袭》式的武器相克系统，不过没有那么复杂，只有天、地、人三种相性。游戏中玩家可以使用的77种武器中，每种武器又分为7个级别，除了有固定拿法的秘藏武器的相性固定为天之外，其他6个级别的武器的相性均不固定。

天、地、人三种相性会按照、天克地、地克人、人克天的关系，构成有如石头剪刀布的循环相克。这个相克系统会对攻防产生直接而重大的影响，还对部分新系统有直接关联。观看武器图标的颜色可以很方便直观地看出武器的相性，蓝色为天，绿色为地，红色为人。当玩家克制敌将时，不仅攻防加强，而且可以发动旋风连击；当玩家被敌将克制时，不仅攻防减弱，而且玩家除投技和无双外的招式均无法对敌将造成硬直，但可以发动易武反击。友军NPC和除敌将外的其他敌人没有武器相性的设定。高难度下的敌将会有一定几率通过切换武器来改变相性。

旋风连击

旋风连击(ストームラッシュ)是玩家克制敌将时才能发动的技巧，在这种情况下敌方武将的头上会出现一个蓝色的水晶，这就是气魄槽。除无双技外的任何攻击都可以削减敌将的气魄槽，而当敌将的气魄槽被打成零时再以地面攻击命中他，就可以发动旋风连击。一个容易被忽视的事实是，其实骑在马上时也可以发动旋风连击。而弓、弩这种远程武器可以在远处打出旋风连击，但有可能出现打空的情况。敌将被打至空中时，一样可以发动旋风连击，而且空中连击能够更快地削减气魄槽。

旋风连击发动后无需按键即可自动追击，追击过程中全程无敌。旋风连击是高伤害、大范围的技巧，发动中对于目标敌将外的敌人也能造成伤害。旋风连击中无法使用其他攻击手段，仅在收招阶段可以用无双技进行追击。旋风连击打中多名敌人时连击数很高，可以快速积蓄觉醒槽、无双槽。在玩家没有好的属性武器时，旋风连击是高难度下的重要进攻手段。

在目前的版本中存在着一个BUG，那就是当玩家遇到被自己克制的敌将时，如果中断保存，然后复位，再读取中断存档，那么敌将的气魄槽会自动变空。利用这个秘技可以降低部分难度。

易武反击

易武反击(ヴァリアブルカウンター)是玩家被敌将克制时才能发动的技巧，此时敌人头上会出现红色的感叹号。在这种情况下只要敌方武将发动蓄力攻击，就会出现绿色光芒提示，这时发动易武攻击就会自动进化为易武反击。易武反击的形态和易武攻击完全不同，不仅会将敌将击飞并自动切换为另一种武器，而且会在短时间内进入攻防加倍的状态，同时受到攻击也不会出现硬直，可以借此来一举扭转不利的局面。易武反击同时也可以大幅增加觉醒槽。

由于易武攻击是可以用来取消普通攻击的，因此当玩家使用普通攻击时如果发现敌将发动了蓄力攻击，也可以按R1来发动易武反击。但如果是被敌人打成硬直状态了，就无法用易武攻击来反击了。另外防御状态中也可以使用易武反击。

觉醒

4代独创的觉醒系统再次回归。和4代通过击破数来获得觉醒印的方法不同，这次游戏有专门的觉醒槽，只要蓄满即可按R3发动觉醒。增加觉醒槽的方式是攻击敌人，而易武反击和高连击数更是能令觉醒槽大幅增长。发动觉醒状态后，玩家的攻击力、防御力、移动速度、攻击范围均会大幅增加，同时受到敌人的攻击也不会出现硬直，而且无双槽会无条件变满。

发动觉醒后，觉醒槽会不断减少，减为零时就会结束觉醒状态。在觉醒状态中，无双槽会变为一条不分段的计量表，长度则取决于角色的等级。拥有3条无双槽时，觉醒中的无双槽就会达到最长。在觉醒状态中任何时候都可以按○发动觉醒乱舞，而在觉醒乱舞中即使觉醒槽归零也不会提前结束，因此一般来说都是到最后阶段发动比较合算。

觉醒乱舞的方式和6代之前的无双乱舞比较相似，按住○不放可以持续攻击。用觉醒乱舞对敌人造成一定伤害后，就会自动升级为真·觉醒乱舞。真·觉醒乱舞时的攻击方式会发生变化，另外在结束之前会追加新的攻击。比较给力的是在乱舞途中如果吃到老酒、玉玺，无双槽依然会增加，从而延长乱舞时间。

如果玩家事先有意识地在战场上打出一些老酒、玉玺，一个觉醒乱舞放一两分钟也不是问题，相信即使是修罗难度下的敌将也顶不住这样的攻击。另外用真·觉醒乱舞打死敌人会留下大量经验值道具，在最新的版本中可以自动回收，非常便利。

不过觉醒乱舞打出高连击数后有较低几率死机，这点比较恶心。笔者在1.01版的白帝城遇到过一次，而且即使用中断再开的办法也无法回避。升到最新版本之后死机的几率大幅降低。

成长强化

角色的强化分为两个方面，分别是人物的成长和武器的获得。本作在人物成长方面比6代要简单很多，可以直接花钱把角色能力买满，但角色成长的数值是随机的。本作的武器锻造一切随缘，但因为有秘藏武器，乐趣肯定能甩6代几条街。

角色能力

本作角色的能力分为体力、攻击力、防御力这3种数值。无双槽由于采用分段式，所以各角色之间不再有长短的区别。3种能力的成长方式有两种，分别是升级和购买。本作中每名角色的最大等级为99级，每升一级时角色能力都会得到成长，但具体数值是随机变更的。当达到99级时角色的3项数值大约是700多点，而实际上最大值是1000。这剩下的200多点数值就只能通过在将星模式的学问所中购买。要想让一名角色的能力达到最大，大约需要200万的金钱。其中只要约30万即可升到99级，但要想把99级的能力买满则约需要180万。

升级的方法和过去一样，过关时根据玩家表现就能拿到经验值，另外打败敌人（特别是用真·觉醒乱舞）也有机会出现增加经验值的道具。不过比起老老实实地升级来，本作赚钱明显更简单，嫌麻烦的玩家不如直接花20万买满算了。

级别	解锁要素
11	通常攻击5、空中无双
18	C5
24	通常攻击6、无双2
29	C6

系统适性

为了做出角色之间的区别，本作也保留了6代的系统适性设定。角色对每种武器的系统适性最高为4星，最低为1星。系统适性会随着等级上升而增加，但每个角色的系统适性是天生就固定好的，在查看角色资料时，如果发现他对某种武器的系统适性为1颗金星+3颗黑星，即代表该角色对该武器的系统适性目前为1星，但可通过升级提高至4星。本作完全去掉了6代中的力量、敏捷度的划分方式。

不过本作的系统适性作用也不及6代明显。6代中系统适性过低的话会导致出招速度变慢，而本作中系统适性只影响攻击力加成以及发动特殊动作。特殊动作限定于4星才能发动，全部武器一共有4种。通过装备对应武器的天禀技能（中文版名为天赋），可以在系统适应不足4星的情况下发动特殊动作。以下是4种特殊动作的效果：

名称	作用
轻功	在攻击或空中按×键可以使出高速移动，用来逃命或取消硬直很不错
无影脚	蓄力攻击中按□键可以使出突击，熟练掌握后可以形成有效追击
转身	受到攻击时按×键可以使出紧急回避，用来避免受到更大的伤害
旋风	通常攻击附加范围打击效果，增加乱军中的安全系数，但也会影响部分招式效果

武器概述

本作共有77种武器，是前作一倍还多，令人满意。本作的武器共有7个级别的设定，这个级别并非是游戏内定的，而是以画廊中武器的排列从上到下命名的，这7级武器的区别如下表所示。

在可轻易购买的武器中，4级武器是最佳选择。在将星模式满级的武器屋中即可直接购买，修罗难度下的故事模式中也可以购买，有一个投机的方式就是进入故事模式，选择“选择剧本/**シナリオセレクト**”，选择比较后期且出击前有阵地的关卡，调修罗难度，选择“连续游玩/连续**プレイ**”，这样进去就能直接购买4级武器，买完后暂停选择保存，退出即可。如果选择“单场游玩/单发**プレイ**”则不会有保存选择，此法不成立。

6、7级武器的获得比较麻烦，共有三种途径，分别是：在战场上击败敌将、在将星模式的武器屋里选择赌博购买/**ギャンブル**购入、将星模式连战后的奖励。但无论哪种途径，其几率都低得可以。这也使得全武器的奖杯成为本作白金的最难关。不过在DLC关卡中6、7级武器的出现几率大幅增加，变相降低了白金的用时。至于5级武器也就是过去系列传统的最强武器，在后文会详细介绍拿法。

本作可持有的武器数量上限非常高，每种武器不设上限，但全部武器加起来有一个数量上限，超过这个上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况，最好的方法是把武器卖掉。卖武器也是本作重要的经济来源，有了前面所说的4级武器购买法之后，低级武器都可以直接卖掉了。如果是在战场上出现这种情况（例如打出秘藏武器却无法获得），由于不能当场卖掉，就只能在武器选择画面中按□键选择扔掉了。由于本作中每个被击败的敌将都会掉落武器，所以武器全满到后期是很正常的事情。为防止浪费，大家可要记得勤卖武器哦！

级别	标识	备注
1	1颗银星	–
2	2颗银星	–
3	3颗银星	–
4	4颗银星	–
5	5颗金星	秘藏武器，需要满足特定条件才能获得，不可锻炼
6	1～3颗金星	独有武器，属性级别高，不可锻炼，低几率获得
7	1～3颗金星	独有武器，属性级别高，不可锻炼，低几率获得

武器属性

本作的武器属性堪称历代之最，就连以属性丰富而著称的“《无双大蛇》系列”都无法与之抗衡。每种武器最多可以有6种属性，武器的名称为“级别最高的属性”+“该级别武器的原名”。每种属性的最高级别为10级。在将星模式满级的武器屋里，可以直接买到属性级别最高8级的4级武器，十分给力。

本作的武器属性实际上包含了传统意义上的武器属性以及武

武器属性	
名称	效果
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结
雷击	附加雷属性追加伤害
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害，对杂兵一击死
旋风	必定发动的按比例扣血伤害，无视防御
病毒	附加毒属性追加伤害
闪光	给予敌人一定的伤害后会爆发

器附加能力这两种类型，不过按照游戏中的设定都统称为武器属性，下面将分类对全属性进行详细说明。

本作的兵器属性和兵器附加能力是混在一起的，但是属性类的只能出现一种，排在武器属性的第一位，能力类的则无此限制。属性依然是只有可以带属性的招式能发动，如大部分C技和大部分第六□。属性分为火炎、冰结、雷击、斩击、旋风、病毒、闪光七种，平衡性相差很大，有特别强的和特别弱的。

1. 火炎：和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血。但本作的炎属性烧血之慢和前作基本相同，即使是10级炎属性，其烧血速度也就是《真·三国无双3》里的炎的水准，更何况3代敌将满血是400，本作敌将满血是1000。

2. 冰结：一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并且冻结时目测有极少量的伤害加成。不过本作中的冰结是可以冻住空中敌人的，并且将冰冻的人打死，不会像以前那样立即破冰倒下，而是继续被冻住，可以鞭尸，直到自然解冻。但是由于冰的附加伤害可以忽略不计，和斩击、旋风那些暴力属性相比，还是实用性低了不少。冰结主要是冰住后配合强力的攻击如无双之类，实现不浮空的地面伤害。不过这次冰结有个负面效果，就是被冰住的敌人被打死之后也会继续保持冰结状态，导致玩家不能迅速吃掉东西走人。

3. 雷击：命中敌人后附加个雷击，雷击有一定威力和范围，可以打到附近的敌人，并且有一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害。但是由于本作中兵器附加能力中多了个气绝，因此雷属性的气绝效果就没了，所以还是比以往弱了。

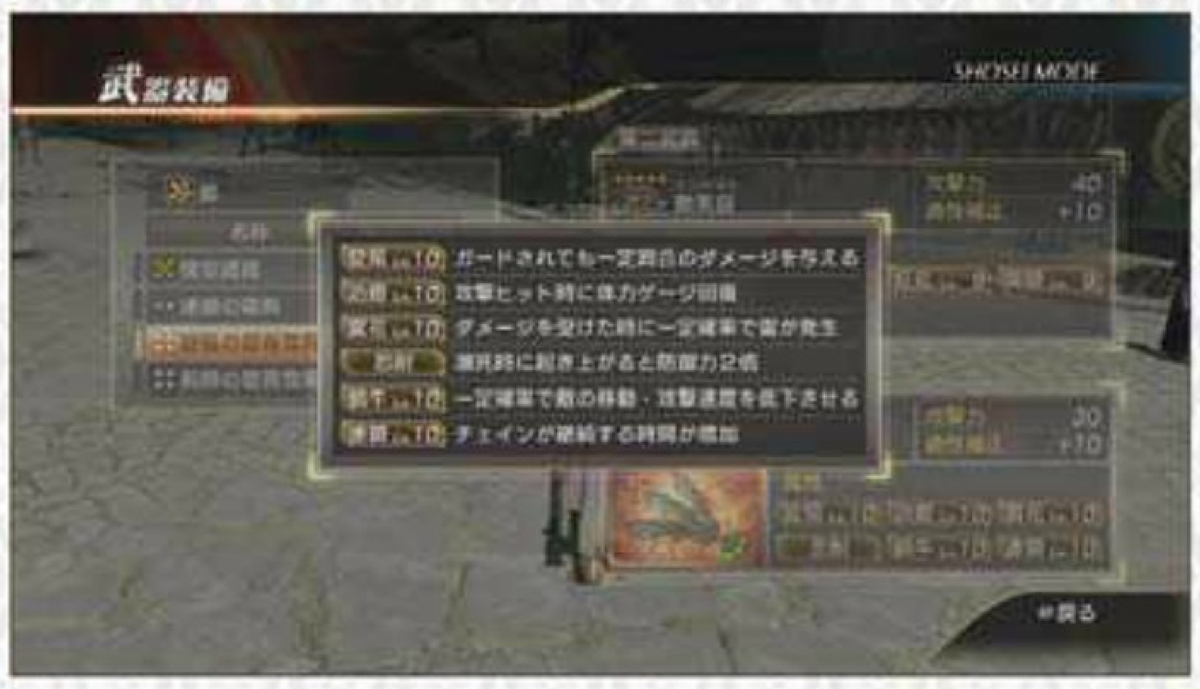
4. 斩击：一定几率对杂兵以及旅团长（含旅团长）以下的无名大众脸即死。一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害。由于比例伤害也是一定几率出现的，因此更像5代的一闪。由于一些修罗高星关卡，门番、旅团长、游击队长甚至普通小兵都是长长一条血，没斩的话还真麻烦，因此斩属性的实用性依然是非常高的。

5. 旋风：本作最强属性。作用为必定追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害，且防御不能。斩属性是一定几率才出比例伤害，风属性倒是必出的，凡是有多段属性招式的兵器配上风属性都是秒人如儿戏。

6. 病毒：和3代的毒属性类似，使对方进入中毒状态，中毒状态时受伤增加，10级的毒大概能增加30%的伤害。用途是有的，但光芒都被旋风给盖了。

7. 闪光：这个属性很灵异，作用是打中时先给对方身上相当于埋个炸弹，继续攻击对方到一定伤害时就会发出一个和诱爆、爆花一样的爆炸，威力也不大，是属性中用途很小的一个。

综上所述，旋风是当之无愧的最强，最典型的代表就是夏侯渊的秘藏武器——“破魔空穿弓”，带有10级旋风，C2或C6都是一秒解决任何人的。其次是斩击，高难度下用处很大，再次是雷击，至少还是有比例减血的。剩下的几个没比例减血的里，冰结和病毒强一些，火炎和闪光就较弱了。



武器附加能力	
名称	效果
荆棘	将所受伤害的部分值回弹给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少，攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升，但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升，但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	连续攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击数维持的时间增加
疾走	击破敌人时会出现韦驮天靴
治愈	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
开眼	攻击时觉醒槽的增加量上升
诱爆	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
爆花	受到攻击时有一定几率产生冲击波
雷花	受到攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身，附加攻击力2倍效果
忍耐	红血时起身，附加防御力2倍效果
脱兔	红血时起身，附加移动力增加效果
裂帛	受身成功时会对周围的敌人造成伤害
相扬	两把装备武器相性相同时攻击力上升
相坚	两把装备武器相性相同时防御力上升
怯懦	受到攻击的敌人有一定几率进入畏缩状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
蜗牛	受到攻击的敌人有一定几率行动变慢
凯歌	击破敌人时回复体力
咆哮	击破敌人时无双槽的增加量上升
胜哄	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
小槌	攻击防御中的敌人时会掉落金钱
激昂	无需红血即可发动真·无双乱舞
顽强	玩家不会被敌人破防
突风	提高吹飞攻击对波及到的敌人的伤害

兵器附加能力有很多。只在游戏界面里按△看官方解说的话会觉得很多都是没用的。但实际上，很多附加能力还是有用的，不同的能力可以配合不同的打法。

1. 荆棘：挨打时，在对手身上出现个黄色小爆裂，不但使其出硬直而无法继续攻击，还能将一部分玩家角色挨打伤害返还给他，10级时就是完全返还，他打你500体力，自己也掉500体力。这个能力在修罗难度下十分有用，敌将打你一下，自己就硬直了，根本没法连击，自然就不存在被连到死的情况。不过需要注意的是，当兵器相性被克时，对手是无硬直状态，因此只能返还伤害，不能断招，至于敌将出旋风连击或放无双，由于是无敌的，连返还伤害都不能，需要留意。另外伤害返还不能致死，最多只能使敌将空血。

2. 方圆：可以360度防御，有些时候需要，例如当相性被克用易武反击对付对手时，可以按着防御看敌将出招时R1，但是若边上有很多小兵，那么没有方圆的话会很不安全。

3. 狂乱：体力越少，对敌伤害越高，和《无双大蛇》的背水类似，用途不是很大，毕竟提升伤害的手段很多，用这个的话需要保持血少，在修罗难度有时会有险情，例如敌将突然放无双了。

4. 猛攻：攻击上升防御下降，类似于以往的背水护符。和狂乱一样，实用性不高。因为本作要提升伤害有很多方式，没必要去选择有危险性的猛攻。

5. 铁壁：防御上升，攻击下降。这个正好是猛攻反过来。如果这把兵器上有旋风或斩击或雷击，而这兵器的招式里又有多段属性的，那么带铁壁还是很好的，因为比例伤害和自身攻击力无关，加点防也是很好的。若不是靠属性输出的，则不推荐带。

6. 乱击：提高无双的伤害，10级大概提高20%，对于使用无双和觉醒无双来作为主要输出的人或武器来说，相当有用。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

7. 连击：随着 CHAIN 数，伤害有逐渐提高的加成。就是《战国无双》的乱击，由于一个觉醒无双一般都能有很多 CHAIN，因此也是有用的。

8. 神速：提高出招速度，和《无双大蛇》的神速不同，全部招式都可以加速。出招慢的兵器如大剑、狼牙棒、朴刀、偃月刀之类的，带上 10 级神速后会强得多。但是，一些本身出招很快的，如细剑、镖之类的，如果带了很高级别的神速，出招时比较容易按错招式，例如想出 C3 按出了 C4，需要适应。

9. 连锁：连击的持续时间延长，不容易断，一般和连击配合使用。此外，将星模式里一些要求一定连击数以上击破敌将的战功目标，有连锁会容易得多。总体来说没什么用。

10. 疾走：击破敌将后会追加掉落韦陀天靴，10 级的话几率还是比较高的，基本就等同于《战国无双 3》的击进，同样是没什么意义的技能。

11. 治愈：攻击对手时恢复自身体力，类似《无双大蛇》的吸生。由于加得比较少，因此总体上不如另一能力凯歌。

12. 高扬：提升攻击对手时增加的无双量，加得也比较少，因此也并不如另一能力咆。

13. 开眼：提升攻击对手时增加的觉醒槽量，加得也比较少，因此也并不如另一能力胜哄。

14. 凯歌：打死敌人时恢复一定的体力，由于增加量比治愈多，因此比治愈实用。

15. 咆哮：打死敌人时多增加一定量的无双，哪怕你是用无双打死的敌人，也照样加无双，因此实用性大于高扬。

16. 胜哄：打死敌人时多增加一定量的觉醒槽，加得比开眼多，因此更实用。

17. 诱爆、诱雷：任何攻击都有一定几率追加闪光的爆裂 / 雷击的雷电，但追加的是相当于 1 到 2 级的闪光 / 雷击的爆裂 / 雷电。其中爆裂范围较大，威力较小，雷电范围小但威力大。诱爆倾向于保证出招安全，诱雷倾向于提高伤害。不过这两个是可以同时在同一兵器上出现的。总体而言是比较有用的，尤其是攻击范围小的兵器，有了诱雷诱爆可以变相提高攻击范围，使出招不易被打不到的小兵断掉，也能加快无双和觉醒槽的积蓄。

18. 爆花、雷花：当挨打时，有一定几率出现 1 到 2 级的闪光的爆裂 / 雷击的雷电，来断掉对手的出招。10 级时大概有 80% 以上的几率出现。其实这两个的作用和荆棘有一定重复。若论实用性，修罗难度下，荆棘的作用是大大胜过爆花和雷花的，首先爆花和雷花即使 10 级也不是必发动，其次爆裂 / 雷电造成的伤害完全不能和荆棘的伤害返还相提并论(修罗难度挨打掉血多，自然伤害返还也多了)。

19. 背水、忍耐、脱兔：红血时倒地起身分别获得战神斧、战神铠、韦陀天靴的功效。完全从《战国无双》里照搬来的技能，实际在高难度下真没多大用处。

20. 相扬、相坚：当装备的两把兵器相性相同时，攻击 / 防御上升，10 级大概提升 20%。注意只有目前使用着的兵器上的有效，两把都有的话不会叠加。

21. 怯懦：攻击有一定几率使敌人进入那种被偷袭 (就是从高处跳下来的奇袭) 后的状态，不会进攻。仅在特定场合有用。

22. 气绝：攻击造成的状态一定几率变为眩晕，若眩晕后打到的一下也发动眩晕可以继续晕不会浮空。这个纯粹是硬从雷属性里剥离出来的。但由于普通攻击也能发动，打晕了后就变成浮空，

有时反而有弊端。因此这个剥离可谓是画虎不成反类犬。

23. 蜗牛：攻击时一定几率使敌人行动迟缓。通常来说用途不大，但低等级对付一些斗气将时也会有用。

24. 小槌：攻击正在防御的敌人会掉钱。作用很小，因为每个敌将以及旅团长都会掉兵器，拿去卖卖就几万出来了，将星模式还可以靠派兵所派兵后拿支援兽去卖钱，差价一次一万多，谁还缺你小槌的这点钱……

25. 激昂：无双变为真无双，即以往的真乱舞书。本作和前作一样，是否真无双的差别只是带不带炎属性，觉醒无双也可以带炎，一般来说用途不大，不过等级不高时打修罗难度，有些斗气将防很高，这时觉醒无双配合咆哮来长时间烧也是一个办法。

26. 顽强：不会被防御崩坏。注意是不会被崩坏，也就是能防掉类似刀的 C3 最后一下这类崩防技，但投技类的属于防御不能，该技能是无效的。在目前两作《真・三国无双》都在向大蛇靠拢的情况下，总体而言实用性很低。

27. 突风：提升吹飞的敌人撞到人时的伤害。至于加多少，游戏打到小兵根本不会在上方显示血条，更别说被吹飞撞到的了，也就无从测起。但是这东西要来何用?

角色特技

本作的角色特技也是取百家之长。角色特技分为两种，分别是能力补正型和特殊动作开放型。先来看看第一种，这种特技和“《无双大蛇》系列”的角色特技有点类似，共有 18 种，每种最高 20 级。习得方法则又和《战国无双 2》有些类似，是打败敌将后随机获得的，但需要满足一定条件才有可能在随机的情况下获得。学习这种特技不限难度，但随着级别的增高，习得的几率也会逐渐下降。提高游戏难度则可以有效地增加习得的几率，另外不同特技有不同的习得几率。在满足规定条件的情况下，是可以通过中断再开的方法来确保习得技能的，同时满足多个条件时只能习得一种。另外如果按正常流程走的话，其实在完成全关卡修罗难度挑战时就已经可以解除大部分特技了，不必强求在游戏初期样样升满。

早期在习得特技方面还有一个 BUG，即在敌将打死的瞬间中断存档并再开，你会发现敌将会以空血的状态复活。利用这一点，可以将多名敌将引在一起，然后在大范围技秒杀，之后迅速存档。再开后继续秒，如果出技能就迅速中断存档并再开，如果没出就直接复位，如此反复可大大提高效率。但此法的坏处是有一定几率造成死机，因此不推荐。

能力补正型

特技名	效果	习得条件
白刃一闪	会心一击率上升	在100连击以上的情况下击败敌将
守破离心得	获得的经验值增多	击败处于燃烧、冻结、中毒、减速状态下的敌将(推荐用自带属性的无双技)
庆云招来	容易获得的优质道具和武器品	击破数在1500以上时击破敌将
战庭欢呼/战庭の胜哄	敌人容易掉落战场道具	在武器相性对等的情况下击破敌将
体力之奔流/体力の奔流	体力槽的回复量增多	在武器相性占优的情况下击破敌将
无双之奔流/无双の奔流	无双槽的增加量上升	用无双乱舞击破敌将
觉醒之奔流/觉醒の奔流	觉醒槽的增加量上升	在觉醒状态下击破敌将
斗志之阳炎/斗志の阳炎	强化道具的持续时间增加	用易武攻击击破敌将
藤甲秘术	对射击系攻击的耐性上升	在移动速度增加的状态下击破敌将
无明帐/无明の帐	受属性攻击所造成的伤害减少	在武器相性被克的情况下击破敌将
人马一体	骑乘攻击的威力上升	用骑乘攻击击破敌将
龙腾虎跃/狮子奋迅	攻击范围变大	战斗开始后两分钟内击破敌将
体力高昂/体力高扬	提高体力上限	在体力全满的状态下击破敌将
攻击高昂/攻击高扬	攻击力增加	在攻击力2倍的状态下击破敌将
防御高昂/防御高扬	防御力增加	在防御力2倍的状态下击破敌将
战吼/哄の声	对敌将的攻击力增加	用旋风连击击破敌将
钢心胆	对敌将的防御力增加	用易武反击击破敌将

能力补正型角色特技就类似以前的道具，取得条件就类似《无双大蛇》，装备技能的等级最高为 20 级。下面对几个重要技能进行更深入的介绍。本作的角色技能由于可以随时更换，因此在高难度下陷入危机时不要嫌按暂停麻烦，根据即时的情况适时更换，就能做到游刃有余。

白刃一闪：提高会心一击的发生率。不装这个也会随机出现会心一击，这点和《战国无双 2》类似，发动会心一击时，该攻击的最终伤害将翻倍。

庆云招来：增加运。主要是影响获得的兵器的质量好坏。和《无双大蛇》的运上升类似，作用是很明显的。在修罗高星关下还能较容易获得黄星兵器。

战庭欢呼 / 战庭の胜哄：提高战场上掉落各种物品的几率。这个技能在 20 级后效果还是比较显著的。修罗难度下，战场上掉落包子、战神斧、战神铠之类的物品的几率很低，鸡腿和华佗膏这类高级恢复物品基本绝迹。而装了 20 级的战庭の胜哄后，这些都会掉落。基本上一个觉醒无双清场后，满地除了经验值道具以外，还会出现很多补给品。

藤甲秘术：降低射击攻击伤害，类似前作的射击耐性以及以往的藤甲铠。本作虽然一般时候没有过多的弓兵，但是某些关卡还是有的，再加上这作没有攻击耐性可以装，被射到必有硬直，弓兵多时被射走路都走不了，伤害也不小。好在技能可以在战场上更换，因此及时换上也就是了。

龙腾虎跃 / 狮子奋迅：提高打击类招式的判定长度，相当于真空书。由于从六代开始，就有很多招式是用效果类招式冒充打击类招式，所有判定线也都是假的，因此并非所有兵器都适合装备此技能，后面会有详述。

体力高昂 / 扬、攻击高昂 / 扬、防御高昂 / 扬：分别是提升最大体力、攻击力、防御力，相当于朱雀翼、白虎牙、玄武甲，20 级为提升 20%。和前作不同的是，这作即使人物能力已经买满 1000 了，这些技能也还是有效的。

战吼 / 哄の声、钢心胆：分别是提高对敌将的伤害和减少受到敌将攻击的伤害，加起来相当于前作的对武将强化，20 级时差不多各提高 20%。

卷土重来：躺在地上时恢复体力。20 级时加血量还是不少的，而本作的敌将在你死防时常有用跳方打背的，被打翻了就可以躺着不起来加血，又或者骑马让敌将跳方打下来也可以，高难度若没血了可以临时装上这个来设法摆脱危机。

特殊动作开放型

特殊动作开放型特技的效果是让玩家无视武器的系统适性也能发动各武器对应的特殊动作。其习得条件也非常简单，只要将该武器对应的武将的级别提升到 50 级即可。而将 4 种特殊动作中的任意一种的全部武器的天禀（中文版名为天赋，为简便起见下文不再重复）练出来，就可以获得让该种武器全部可以发动特殊动作的天禀。具体如下：

特技名	效果	习得条件
羽扇天禀	与武器系统适性无关，只要装备羽扇就能发动轻功	诸葛亮升到50级
翳扇天禀	与武器系统适性无关，只要装备翳扇就能发动轻功	庞统升到 50 级
钩爪天禀	与武器系统适性无关，只要装备钩爪就能发动轻功	张郃升到50级
刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备刀就能发动轻功	孙权升到50级
笹篌天禀	与武器系统适性无关，只要装备笹篌就能发动轻功	蔡文姬升到50级
击剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备击剑就能发动轻功	徐庶升到50级
圈天禀	与武器系统适性无关，只要装备圈就能发动轻功	孙尚香升到50级
弧刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备弧刀就能发动轻功	周泰升到50级
棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备棍就能发动轻功	周瑜升到50级
细剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备细剑就能发动轻功	刘禅升到50级
三节棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备三节棍就能发动轻功	凌统升到50级
盾牌剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备盾牌剑就能发动轻功	星彩升到50级

特技名	效果	习得条件
伸细剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备伸细剑就能发动轻功	袁绍升到50级
迅雷剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备迅雷剑就能发动轻功	司马师升到50级
锡杖天禀	与武器系统适性无关，只要装备锡杖就能发动轻功	张角升到50级
旋刃盘天禀	与武器系统适性无关，只要装备旋刃盘就能发动轻功	鲍三娘升到50级
双剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备双剑就能发动轻功	刘备升到50级
双钩天禀	与武器系统适性无关，只要装备双钩就能发动轻功	乐进升到50级
双杖天禀	与武器系统适性无关，只要装备双杖就能发动轻功	大乔升到50级
双翼刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备双翼刀就能发动轻功	关兴升到50级
打球棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备打球棍就能发动轻功	郭嘉升到50级
多节鞭天禀	与武器系统适性无关，只要装备多节鞭就能发动轻功	貂蝉升到50级
螳螂铁丝天禀	与武器系统适性无关，只要装备螳螂铁丝就能发动轻功	张春华升到50级
飞燕剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备飞燕剑就能发动轻功	陆逊升到50级
笔架叉天禀	与武器系统适性无关，只要装备笔架叉就能发动轻功	王异升到50级
飞刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备飞刀就能发动轻功	祝融升到50级
镖天禀	与武器系统适性无关，只要装备镖就能发动轻功	王元姬升到50级
舞投刃天禀	与武器系统适性无关，只要装备舞投刃就能发动轻功	贾充升到50级
弓天禀	与武器系统适性无关，只要装备弓就能发动轻功	黄忠升到50级
两节棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备两节棍就能发动轻功	关索升到50级
偃月刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备偃月刀就能发动转身	关羽升到50级
咒符天禀	与武器系统适性无关，只要装备咒符就能发动转身	左慈升到50级
双刃剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备双刃剑就能发动转身	曹丕升到50级
烈击刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备烈击刀就能发动转身	司马昭升到50级
连刃刺天禀	与武器系统适性无关，只要装备连刃刺就能发动转身	张苞升到50级
龙枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备龙枪就能发动转身	赵云升到50级
拂尘天禀	与武器系统适性无关，只要装备拂尘就能发动转身	司马懿升到50级
牙壁天禀	与武器系统适性无关，只要装备牙壁就能发动旋风	曹仁升到50级
鬼神手甲天禀	与武器系统适性无关，只要装备鬼神手甲就能发动旋风	孟获升到50级
九齿钯天禀	与武器系统适性无关，只要装备九齿钯就能发动旋风	鲁肃升到50级
戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备戟就能发动旋风	吕蒙升到50级
车旋戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备车旋戟就能发动旋风	李典升到50级
碎棒天禀	与武器系统适性无关，只要装备碎棒就能发动旋风	许褚升到50级
战戈天禀	与武器系统适性无关，只要装备战戈就能发动旋风	月英升到50级
旋棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备旋棍就能发动旋风	孙策升到50级
双钺天禀	与武器系统适性无关，只要装备双钺就能发动旋风	张辽升到50级
双鞭天禀	与武器系统适性无关，只要装备双鞭就能发动旋风	太史慈升到50级
双头锤天禀	与武器系统适性无关，只要装备双头锤就能发动旋风	关银屏升到50级
大剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备大剑就能发动旋风	关平升到50级
大斧天禀	与武器系统适性无关，只要装备大斧就能发动旋风	徐晃升到50级
短戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备短戟就能发动旋风	韩当升到50级
断月刃天禀	与武器系统适性无关，只要装备断月刃就能发动旋风	丁奉升到50级
连弩炮天禀	与武器系统适性无关，只要装备连弩炮就能发动旋风	郭淮升到50级
狼牙棒天禀	与武器系统适性无关，只要装备狼牙棒就能发动旋风	庞德升到50级
手斧天禀	与武器系统适性无关，只要装备手斧就能发动旋风	典韦升到50级
铁舟天禀	与武器系统适性无关，只要装备铁舟就能发动旋风	黄盖升到50级
弩天禀	与武器系统适性无关，只要装备弩就能发动旋风	练师升到50级
长柄双刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备长柄双刀就能发动旋风	魏延升到50级
爆弹天禀	与武器系统适性无关，只要装备爆弹就能发动旋风	董卓升到50级
破城枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备破城枪就能发动旋风	夏侯霸升到50级
鞭箭弓天禀	与武器系统适性无关，只要装备鞭箭弓就能发动旋风	夏侯渊升到50级
方天戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备方天戟就能发动旋风	吕布升到50级
枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备枪就能发动旋风	马超升到50级
妖笔天禀	与武器系统适性无关，只要装备妖笔就能发动旋风	马岱升到50级
螺旋枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备螺旋枪就能发动旋风	邓艾升到50级
九环刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备九环刀就能发动无影脚	孙坚升到50级
锁分铜天禀	与武器系统适性无关，只要装备锁分铜就能发动无影脚	甘宁升到50级
将剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备将剑就能发动无影脚	曹操升到50级
双矛天禀	与武器系统适性无关，只要装备双矛就能发动无影脚	张飞升到50级
短铁鞭天禀	与武器系统适性无关，只要装备短铁鞭就能发动无影脚	诸葛诞升到50级
掷枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备掷枪就能发动无影脚	文鸯升到50级
朴刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备朴刀就能发动无影脚	夏侯惇升到50级
两刃枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备两刃枪就能发动无影脚	姜维升到50级
轻功武器天禀	所有的轻功武器都能发动轻功	获得所有轻功武器的天禀
转身武器天禀	所有的转身武器都能发动转身	获得所有转身武器的天禀
无影脚武器天禀	所有的无影脚武器都能发动无影脚	获得所有无影脚武器的天禀
旋风武器天禀	所有的旋风武器都能发动旋风	获得所有旋风武器的天禀

支援兽

本作的支援兽分为骑乘型和支援型两种。骑乘型就是传统的马和象，支援型是狼、虎、鹰、熊猫这种跟随在玩家身边攻击敌人的动物。在战场上打出的球状道具，即为支援兽，此外在将星模式中通过厩舍和派兵所也可以获得支援兽。玩家最大拥有 30 只支援兽，超出这个数字后将无法获得新的支援兽，不要的支援兽可以直接放生或卖掉。和武器不同的是，玩家可以在战场中随时切换自己所带的支援兽。

在故事模式中玩家不能自由设定出战的支援兽，在自由模式和将星模式中才能自由选择。不过有 BUG 可以解决这个问题，例如玩家想在用赵云挑战故事模式的时候也有绝影的自动回复无双效果，那么可以先进入将星模式选择赵云并装备绝影，之后选择保存，然后退出将星模式，进入故事模式选择赵云。如此一来虽然赵云骑的马不是绝影，但绝影所具备的特殊能力会全部保留。活用这个 BUG 可以让故事模式更加轻松，最推荐的能力自然是疾驱の力・突破。

本作的支援兽是随机获得的，但也有几种支援兽是有特殊拿法的，它们分别是：

绝影：将星模式 30 连战后的奖励。能力为：疾驱の力・无影、疾驱の力・忍耐、疾驱の力・高扬。

的卢：将星模式 60 连战（或取得绝影后再次达成 30 连战）后的奖励。能力为：疾驱の力・无影、疾驱の力・泳法、疾驱の力・成长。

赤兔马：将星模式 90 连战（或取得的卢后再次达成 30 连战）后的奖励。能力为：疾驱の力・突击、疾驱の力・回复、疾驱の力・突破。

猛象：将星模式 100 连战后的奖励。能力为：疾驱の力・无影、疾驱の力・忍耐、疾驱の力・回复。

北斗：将星模式完成铜雀台且全设施等级最大时的奖励。能力为：扶翼の力・发见、扶翼の力・成长、扶翼の力・富裕。

支援兽特殊能力一览

名称	效果
疾驱の力・突击	奔跑中撞击的威力增加
疾驱の力・无影	奔跑中不受弓箭的伤害
疾驱の力・忍耐	受到攻击也不会落马
疾驱の力・泳法	水中的移动速度增加
疾驱の力・突破	撞到任何敌人时也不会停下来
疾驱の力・回复	击破敌人时骑乘者的体力回复
疾驱の力・高扬	骑乘者的无双槽自动回复
疾驱の力・成长	击破敌人时能获得额外的经验值
奋起の力・猛攻	护卫武将濒死时攻击力上升
奋起の力・坚守	护卫武将濒死时防御力上升
扶翼の力・回复	护卫武将濒死时体力回复
扶翼の力・猛攻	玩家濒死时攻击力上升
扶翼の力・鼓舞	玩家濒死时无双槽自动回复
扶翼の力・活力	玩家濒死时无双槽自动增加1段
扶翼の力・富裕	敌人有几率掉落金钱
扶翼の力・成长	敌人有几率掉落经验
扶翼の力・发见	敌人有几率掉落战场道具

故事模式

本作的故事模式与 3 代有些类似，即采用国传体，另外在部分关卡如果达成 IF 条件，将会对后续关卡产生影响。只不过本作的关卡变化要远胜 3 代，每个势力都有正史和假想两种结局，十分给力。下面我们将详细介绍故事模式的每一种变化。

共通说明

每个关卡的分支条件可以进入故事模式的选择剧本查看，金色星星代表已达成条件，黑色星星代表尚未达成。选择关卡时有连续和单发两个选项，区别在于选择连续时打过本关后要接着往下打，选择单发时则打过本关后自动回标题画面。无论选择连续还是单发都不影响达成条件。

每个势力的结局分歧点都在一个固定关卡里，如果在之前的关卡中达成全部条件，在出战前可以选择与两名关键角色之一对话，选择不同的角色即代表进入不同的结局路线。此外也有影响到小部分关卡开放的分支关卡。

难度不影响分支条件的达成，为简便起见，可以用天国难度进行挑战。第一遍游戏时不必强求达成全部条件，因为很多剧情只有在未达成条件时才会出现。注意即使玩家在故事模式中补齐所有分支条件，也不一定能选择结局，这是因为很多关卡必须连续打下来才会发生变化。例如玩家如果按先新野后白狼山的顺序补完分支条件是不行的，必须先在白狼山保证郭嘉在新野登场后再完成新野才算成功。

魏传

洛阳脱出战

分支条件：击破吕布后，在虎牢关之战里吕布的对话会发生改变。

达成方法：很简单，能力够的话一上来就把吕布秒掉即可。

徐州之战

分支条件：击破陶谦可解锁濮阳之战。

达成方法：颇有难度的条件，如果没有一匹好马的话要追上很难，可以使用前面介绍的将星模式马匹能力继承 BUG，只要有疾驱の力・突破就简单了。进入徐州城之前建议先存个档，然后先解决掉左边的武将，方便尽早开门。路上有无双槽的话就尽管爆，这样可以大幅缩短时间，路上的赵云和张飞不用管，只打守门的武将就行了。一切顺利的话可以在脱出地点附近截杀陶谦。

宛城之战

分支条件：成功救出曹昂和曹安民的话会对赤壁之战产生影响；没有成功救出曹昂和曹安民的话将解锁下邳之战；典韦生还的话典韦会在赤壁之战登场。

达成方法：要让典韦生还的话就去救城里的曹昂和曹安民，两个条件其实是同时完成的。顺着流程往前推进时，曹操会说出担心曹昂和曹安民的话，这时来到地图上两人所在的地点将附近的敌将清掉即可救出。如果想先开放下邳之战的话，就不用管这两位，直接往门外脱出即可，如此一来最后典韦也会挂掉。

白狼山之战

分支条件：让郭嘉平安撤退的话将会对赤壁之战产生影响；让郭嘉平安撤退的话郭嘉将会在新野登场。

达成方法：这个条件其实非常简单，只要按着提示来，到最后将袁氏三兄弟击破只剩一人时，乌桓的援军就会出现。这时先不要急于过关，而是迅速将援军全灭，然后再秒掉袁氏三兄弟的最后一人过关，就可以达成条件了。

新野之战

分支条件：在救出曹仁之前击破徐庶，会对赤壁之战造成影响。

达成方法：只要在接触曹仁之前，直接从下面绕过去打掉徐庶即可，但必须等和徐庶的对话出来完之后再打，如果打完之后提示俘获徐庶就算完成，然后再去救曹仁。不过本关时间略紧，只要等徐庶一说完话就赶紧秒之，然后火速回去救曹仁，可以不必等捕缚徐庶的信息出现。

赤壁之战

分支条件：成完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和曹丕对话为正史，和郭嘉对话为假想。

定军山之战

分支条件：击破黄忠且夏侯渊生还的话，夏侯渊将会在樊城登场。

达成方法：黄忠出现时马上到左上角解决掉他，别让黄忠和夏侯渊接触。

樊城之战

分支条件：在庞德败走前将其救出的话，就能和庞德一起迎来胜利。

达成方法：流程进行到要击破高台上的关兴时，系统会提示庞德被孤立，从左上角的入口绕过去救庞德。然后流程进行到要去击破关羽时，待在敌方本阵北方入口等黄忠和马超过来并击破他们即可。

建业压制战

分支条件：让恭顺派的五人投降的话，许昌之战的敌人就不会有增援过来。

达成方法：五人分别是薛综、严畯、张温、张昭、陆绩，看着地图来找就行了。将他们打到一半血时就会主动投降，五人全部投降时郭嘉会有对话提醒，这样过关时孙权会主动投降。

吴传

襄阳之战

分支条件：在吕公撤退前将其击破，会对合肥之战造成影响，并解放剧本凉州之战，孙坚之后将会在吴郡登场。

达成方法：当从右上方进入襄阳城时就会触发吕公的撤退事件，迅速找到吕公将其击退即可。

小霸王惨祸

分支条件：打败夏侯惇和于吉之后，解锁于吉讨伐战。

达成方法：夏侯惇和于吉会先后出现在左上角的砦中，惟一需要注意的是必须当夏侯惇于砦中时将其击破，于吉才会出现。

于吉讨伐战

分支条件：打断妖术的源头即可让孙策存活，并对合肥之战产生影响。

达成方法：于吉的妖术之源是一个巨大的法器，位置在地图的左上角，只要将其打坏即可。

南郡之战

分支条件：诱饵作战成功的话会对合肥之战造成影响，同时周瑜会在荆州登场。

达成方法：诱饵作战分成两个步骤，而且玩家选择周瑜或另外两人时的步骤有所不同，玩家可以在救出甘宁后存个档，以防出错。

选择周瑜时：①救下甘宁之后周瑜负伤，前往桥对面的据点，待在据点里击退敌人直到鲁肃等人抵达目的地为止。然后把李典引诱出来，提示奇袭作战成功后去击败李典；②按照地图给的提示走，前往张郃和夏侯渊的所在之处，途中要按提示破坏瞭望台，否则夹击部队无法前进。到达指定地点后周瑜会大声诱敌，之后等着张郃、夏侯渊过来送死即可。

选择其他角色时：①跟着系统提示，在左上方的大正方形区域里逆时针制压崖上的三个据点。提示作战成功后，等李典出来之后从高处跳下奇袭并击败李典即可；②跟着地图提示的路线走即可，中途要快速解决挡路的武将，否则会被发现，等张郃和夏侯渊被周瑜引走之后绕路和周瑜一起夹击。

荆州之战

分支条件：把鲁肃引入荆州城将会对合肥之战产生影响，同时鲁肃将会在合肥登场。

达成方法：需要速战速决，在系统提示鲁肃不适之前进入荆州城，自己操作鲁肃的话会更方便些，跟着流程走即可。

合肥之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和太史慈对话为正史，和周瑜对话为假想。

樊城之战

分支条件：在吕蒙未负伤的情况下取得胜利，吕蒙会在夷陵登场。

达成方法：开始之后要尽快击败撤退中的糜芳和傅士仁（两者之一即可），这样跟着流程走到最后，地方本阵的北门就会被内应打开，操作吕蒙的话从北门进入的话就不会负伤，操作练师和陆逊的话得在吕蒙接近之前解决掉操作连弩的关兴才能避免吕蒙被射伤。

夷陵之战

分支条件：在甘宁健在的情况下打倒沙摩柯，将解锁广陵之战，同时甘宁会在广陵登场。

达成方法：本关的甘宁会单独行动，在其进入指定砦中时必须紧跟着进去，之后沙摩柯就会突然出现，将其击败即可。由于砦门关闭之后无法进入，所以必须和甘宁一起行动才能救出他。

寿春追击战

分支条件：在丁奉没有被孤立的情况下击破张辽，丁奉就会出现在江夏。

达成方法：开始时跟着丁奉一起前进，之后敌军会突袭本阵，丁奉会继续前进查看敌情，此时如果跟着丁奉继续消灭敌将，等寿春城开门后张辽就会出现，将其击破即可。低难度下本阵那边很能撑，所以不必担心。

江夏防卫战

分支条件：保持防卫线不被突破而取得胜利的话，就会解锁新野突破战。

达成方法：首先要防止中部的蜀军从高处袭我方，然后趁隙干掉张飞和关羽。等到魏军出来之后，王异、徐晃、夏侯惇会依次从右、左、中三路进攻，将其全部迅速于防线外解决后，就会提示三路防御成功。

新野突破战

分支条件：迅速过关的话，小乔就会在汝南登场。

达成方法：按着流程走，速战速决即可。

蜀传

黄巾之乱

分支条件：救下村民之后会对樊城之战造成影响，同时张角会在虎牢关参战。

达成方法：正常进行时会遇到民，把他旁边的敌将打退，他会委托你救下他的同伴。这时中间的村子就会开门，进入后救下三个村民即可。成功之后过关会有不一样的剧情。

徐州防卫战

分支条件：把撤退中的敌人全部击败之后，将会对樊城之战产生影响；如果放过了撤退中的敌人，则会解锁官渡搅乱战。

达成方法：分支条件中的一大陷阱是：只有敌将在撤退时击破才算数。建议使用张飞，开始时将朝进攻本阵的敌人清除完毕，然后按提示进行直到去干掉李典，这时要注意的是，下方那几个没有主动向本阵进攻的武将一定不能提前打败！等成功阻止李典之后郭嘉的撤退命令就下来了，出了这条信息后再干掉全部撤退的敌人，分别是：程昱、荀攸、刘晔、夏侯恩、乐进、吕虔、满宠、李乾，然后别忘了收拾埋伏在本阵下方封闭区域里的刘岱，最后把剩下的敌人全清过关即可。如果放跑了敌人，或是在等撤退令发出来之前就把敌将清掉，过关后就会解锁官渡搅乱战。

赤壁之战

分支条件：火计成功后找到徐庶的话，将会对樊城之战产生影响，同时徐庶将会在成都登场。

达成方法：来到魏军的大船上之后先不急着救庞统，先打徐庶。打完之后等火计成功，之后靠近曹操时刘备会说出担心徐庶的话，这时去右上角的船只找到徐庶，等触发了对话并等徐庶消失之后就算达成。

成都之战

分支条件：阻止对庞统的暗杀将会对樊城之战产生影响，同时庞统将会在定军山登场。

达成方法：当庞统经过右下角的小道时就会触发落凤坡事件，玩家需要提前进入谯周镇守的据点里，爬上右边的楼梯把张任引出来并击破，这样就能确保庞统无恙。

定军山之战

分支条件：击破曹休取得胜利，将会对樊城之战产生影响。

达成方法：当系统提示曹休出现时马上回头干掉他即可。

樊城之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和关平对话为正史，和徐庶对话为假想。

街亭之战

分支条件：救出被关起来的我方之后再去救马谡，成功之后陈仓之战开放。

达成方法：从右边小道来到中央之后先不急着去救马谡，把周围三个据点里的我方将领救出来，之后再去救马谡即可。

陈仓之战

分支条件：能否识破城内的伏兵将会对张苞的生死造成影响。

达成方法：比较麻烦的一关。一开始先用可移动式投石车把门打坏，进去城中往左边走到尽头，尽头右边角落有一个蜡烛灯，灯旁边的墙是残缺的，可以打烂。这个过程中需要注意投石车不能被打烂了。破坏城墙之后开始恢复进行流程，等到触发城内敌人逃亡的剧情时迅速从被打烂的墙里进去中间据点的两边，如果此时张苞还没有进入中央据点，这样就会看破伏兵，之后把两个武将打败就行了。

五丈原之战

分支条件：阻止敌人的援军即可触发诸葛亮的临终对话。

达成方法：按正常流程来，当诸葛亮要装死用计时，敌人会派出两个传令兵，将其全部击破即可。如果没有速度快的马匹的话会比较麻烦，多帮友军清一些将可以帮助其大举押上，如此一来也会拖住传令兵的脚步。

陆口之战

分支条件：识破陆逊和吕蒙的谋略之后，在长安之战两人将会作为援军登场。

达成方法：跟着流程提示走就能达成，顺序是先后击破吕范、朱然、虞翻率领的火计部队→制压中央砦→把陆逊诱进中央砦发动火计→击败蒋钦和徐盛→吕蒙出现后按提示从下方兜后接近。

长安奇袭战

分支条件：迅速打败夏侯楙，即可解锁南中平定战。

达成方法：按流程来，15分钟之内干掉夏侯楙即可。

南中平定战

分支条件：击退祝融3次后，祝融将会在洛阳侵攻战登场。

达成方法：祝融第一次会出现在左边的小路，注意如果冲太快的话她会直接撤退。第二次的位置在阿会喃附近，第三次是和孟获在一起，要注意得先解决祝融并听完对话之后才能去解决孟获。

晋传

正始之变

分支条件：将曹训、曹义、何晏击破后再击破曹爽，将解锁夏侯霸千里行。

达成方法：不要急于过关，而是将其他敌将全灭即可。

夏侯霸千里行

分支条件：快速击破姜维会对许昌之战造成影响，同时夏侯霸会在东关登场。

达成方法：只要在姜维和夏侯霸见面之前，抢先将姜维击破即可。

东关之役

分支条件：我方全员健在的情况下过关,将解锁合肥新城之战。

达成方法：选择诸葛诞会简单不少，因为敌人的伏兵主要是冲着他来的。击破初期敌人后敌全军撤退，这时我方会分为东南两方前进，玩家需要控制诸葛诞将所有的伏兵全部击破，与另一方部队迅速合流。如果在过关时我方无人败走，诸葛诞就会说出进军合肥新城的台词，即为成功。

合肥新城之战

分支条件：守住所有门的话将影响许昌之战，同时诸葛诞会在许昌登场。

达成方法：迅速按指示完成司马师的计策，再击败城外全部敌人即可。

铁笼山之战

分支条件：成功救出郭淮的话将影响许昌之战，同时郭淮会在毋文之乱时登场。

达成方法：整个过程是以顺时针方向一路杀过去。一开始先从上方小路绕过去干掉李简，李简会暂时撤退。然后往下干掉星彩以及她率领的木马流马。之后干掉从上方强袭的蜀军，再按指示干掉前进郭淮处的蜀军，最后李简会化装为魏军接近郭淮，在其接近郭淮之前迅速干掉，就算救出成功了。

毋丘俭·文钦之乱

分支条件：最后打倒文钦父子，将影响许昌之战。

达成方法：条件比较模糊，关键是奇袭东城的计划要失败。一开始先前往指定地点，之后文鸯会出现在本阵。赶回去之后会发生剧情，之后就是奇袭东城了。按提示玩家应该从左边横穿到东城的右门，但如果玩家途中跳下去靠近东城的左门，奇袭就会立刻失败。之后再次出现的文鸯退回东城时如果发生他劝文钦的对话就表示成功了。之后干掉所有敌将，再消灭文钦和文鸯（靠近此二人时会有特殊对话），最后干掉毋丘俭过关。选择司马师会比较简单。顺带一提的是文虎虽然也是文钦之子，但被华丽地无视了。

许昌之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为正史，和文鸯对话为假想。

成都攻略战

分支条件：敌将全部击破后再击破刘禅，成功之后将解锁逆贼讨伐战。

达成方法：关键是要快速见到姜维，然后不要秒掉他，稍后关索和关银屏会出现，只有干掉他们才算击破全部敌将。

逆贼讨伐战

分支条件：胜利之后，钟会将在成都防卫战中作为援军出现。

将星模式

将星模式是本作的原创模式，玩家以创建铜雀台为目的，当铜雀台建成后还可以无限制地打下去。将星模式也是用来赚钱赚素材的最好方法，这也给了玩家反复游戏的动力。

概述

将星模式独立于故事模式和自由模式外，刚开始的时候玩家需要选择一名角色开始游戏，这个时候玩家只能选择目前已经在故事模式和自由模式中打出来的角色，但无论选谁都没有关系，因为玩家角色可以在将星模式中任意更换，而且无论选择哪个角色都不会对将星模式的进程产生影响。

将星模式的流程非常简单，大致就是在基地和战场中来回切换。通过战利品和发展基地可以获得金钱、素材、同伴和名声。玩家的最终目标是建设铜雀台，建设铜雀台的要求为：同伴数量达到 400 人以上，名声在 5000 以上，武器屋、料理屋、派兵所、交易所的级别全部达到最高的 50 级。完成铜雀台后玩家还可以继续游戏。

收齐 790 名同伴，可以获得支援兽黄金熊猫；名声达到最大，可以获得武器太祖高帝の刀；全设施等级提升到最大，可以获得支援兽北斗。

同伴

日语写为仲间。游戏中共有 790 名同伴。收集同伴的方法非常简单，那就是战斗。在战场上击破的敌将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量同伴，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是 790 人，但注意同伴的上限是随着名声的提高而增加的，基本上每获得 1000 点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到新设施的出现，是非常重要的数值。已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用。

名声

最大 9999，只能通过战斗来增加。每完成一场战斗都会至少增加 100 点名声，如果选择游击战，完成战斗中的任务还会额外获得一定的名声。名声关系到同伴上限，非常重要，不过名声的上限反过来又受设施的影响。总之名声和同伴是相辅相成、缺一不可的。由于游击战一场下来最多可以提升七八百点名声，名声要想达到最大并不是什么很困难的事情。

素材

本模式中出现的素材分为施设素材和武器素材两种，前者用于给各种设施升级，后者用于武器锻炼。素材需要从战场上获得，此外通过厩舍、农场、派兵所也可以获得，在交易所中还可以实现两种素材互换。初始状态下 1 个武器素材可换 2 个施设素材，反之亦然。在交易所升到 50 级后会变为等价兑换。给设施升级的方法是按 START 键后选择基地管理→素材纳品，一次性多给和分开给的效果是一样的。

战斗介绍

来到门前和卫兵对话，即可选择出战。将星模式的战斗规则和其他模式没有区别，但没有剧情，也不会存在关门开门的情况，因此很快就能完成一关。将星模式的战斗分为以下几种：

大合战 / 大会战：参战武将数量众多，方便收集同伴。

游击战：会随机发生各种任务，完成之后可以大幅提高名声。

小竞り合い / 前哨战：打败敌将以及打破木箱和罐子会出现素材，而且过关快速。

猛将战：每隔三到五场连战后出现，特征是有很多无双武将出战，完成后可以拿到基地部件。基地部件全部集齐后将不再出现猛将战。

模拟战：全同伴收集后出现的关卡，可以观看同伴作为敌方出现时的台词。

完成初期的教学后，玩家可以选择进行连战，连战的好处是可以获得额外的连战报酬，而且有 4 种特殊支援兽只能通过连战的方式出现。但连战途中不能更换武器和护卫武将，会错过回城发展的时间，而且越往后难度越大。

在将星模式的战斗中还有“仲间ボ－ナス获得条件”的条件设定，只要玩家在战斗中达成了这三个要求，过关后即可获得更多的同伴。但由于本作收集同伴并不是一件很困难的事情，因此这个设定有点形同虚设了。

无双武将

玩家可以选择的 77 名角色即俗称的无双武将，在将星模式中玩家一旦将无双武将收为同伴，就可以自由选择，还能将其任命为护卫武将和设施负责人。护卫武将一次只能选择一人，和护卫武将出战的话可以发动激・无双乱舞，另外护卫武将所具有的支援技能也会给玩家带来不小的帮助。此外带着护卫武将出战还可以提升友好度（日语为绊），绊提升之后会看到亲密台词，升到最高级后护卫武将的支援技能也会变为两种。亲密台词分为对男和对女两种，如果能听完一名无双武将的对男对女亲密台词，即可在画廊模式中解锁该角色的将星模式全台词。

设施负责人的意义则要小得多，只是方便玩家看到一些平时看不到的台词而已。不过农场的负责人有一定几率赠送玩家素材，算是一个不小的福利。

设施介绍

武器店/武器屋

这是将星模式初期即有的设施，主要作用是买卖武器，所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到 50 级时即可直接购买 4 级武器。此外，武器屋 10 级时开放交换锻炼，30 级时开放强化锻炼，50 级时开放**キャンブル**购入。

交换锻炼：用三个武器随机生成两个武器。3 个 1 级武器就有几率升成 2 个 3 级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼：牺牲一把武器来改变另一把武器的属性。强化锻炼的目的是改变原武器的属性，其他不会发生变化，只不过属性变化也是完全随机、毫无规律可寻。不过强化锻练可以把武器的属性级别不断提高，虽然属性随机，但配合存档和复位，若想刷出自己心仪的属性也只是时间问题。当然要求不能太高，一两个属性还行，要想六属性全部是自己指定的就有点天方夜谭了。另外强化锻炼会消耗大量武器素材，这点也需要注意。

キャンブル购入 / 赌博购买：购买特定种类的武器。买来的武器是属性随机的，但至少是 4 级武器，而且有较低几率出现 6 级和 7 级的武器，只不过这个几率低得可以。玩家每次只能选择购买 8 种武器中的一种，但可以返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。

料理店/料理屋

料理屋自然是吃饭的地方，其功能有点类似于《怪物猎人》中的猫饭。选择不同的料理可以发动不同的效果，效果可以一直维持到下次返回基地之时。每一种料理都有数种效果，不过并不是每种效果都会全部发动。料理屋的级别提升后，会增加料理的种类。

派兵所

说明是派兵去中国各地寻找素材、武器和支援兽，实际上就是花钱随机买东西。派兵所等级提升后会增加探索的地点，每次最多花 10000 元探索一个地点。高级派兵所能够派兵去益州、凉州这种好地方，每回合一定有赚。在派兵之后，只要经过一场战斗，就可以回来查看成果。

交易所

买卖支援兽的地方，还可以进行素材交易。不过素材只能卖，不能买。武器素材和施设素材可以在交易所里交换，在交易所升到 50 级之前，2 个施设素材才能换 1 个武器素材，50 级后变为 1 ： 1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场领到一笔资金，农场 50 级时每次可以获得最低 5000、最高 15000 的资金。此外担任农场负责人的无双武将有时候会赚送玩家各种素材，请记得每次战斗完回来都要来对一下话哦！

训练所

担任训练所的武将可以获得经验值，不过数量并不多。训练所等级提升后，获得的经验值也会增多。在 30 万即可买到 99 级的本作中，训练所真的只有象征意义。

厩舍

用不同的饵来喂养支援兽，当支援兽的满足度达到 MAX 时，就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类，提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学堂/学问所

花钱购买升级经验和角色能力的地方，非常实用。学问所升级后，不仅出售的商品会增加，就连价格也会下降。在学问所达到 50 级的情况下，1 级武将升到 99 级也只需要 288000 点经验，但相对的要想把能力升满的话得花 9 倍于此的钱。

名称	上升值	原始价格	50 级价格
经验值增加・微	EXP+400	1000	600
经验值增加・小	EXP+840	2000	1200
经验值增加・中	EXP+1760	4000	2400
经验值增加・大	EXP+3220	7000	4200
经验值增加・特	EXP+4800	10000	6000
体力增加	体力+5	18000	12000
攻击力增加	攻击力+5	18000	12000
防御力增加	防御力+5	18000	12000

将星模式心得

玩家可以随时挑战将星模式，不过个人建议是尽早。因为利用 BUG 可以让玩家在挑战故事模式时享受支援兽的能力，这对快速过关来说是很有作用的。另外将星模式的武器屋达到 50 级后，也可以直接购买 4 级武器，这也会令游戏难度大减。不过初期就不要把钱花到买等级和能力上了，因为故事模式会自动提升角色的等级。

在百废待兴的情况下，个人是建议先提升名声，再增加同伴。两者都达到满值的情况下，再去收集素材。这里强烈建议将交易所留到最后再升满，因为升满前 1 个武器素材可以换 2 个设施素材，利用这点可以多收集一些武器素材然后换为设施素材，这样基地的发展速度就会快得多。在所有设施都达到满级后，设施素材就没用了，

因此可以先把手上的武器素材全部换为设施素材，然后把交易所升到满级，这样等于是武器素材的数量翻了一倍。

将星模式的全部要素都不限难度，因此如果嫌麻烦的话，可以选择最低难度来进行。如果你有志于白金，因为有全支援兽收集的奖杯，你需要完成 100 连战。如果从简单来考虑的话，推荐大家在收齐同伴和基地部件并拥有好武器的情况下进行。因为在这种情况下不会再有猛将战，而且除了模拟战外敌人全是大众脸，难度大幅降低。玩家可以每场都选择素材关（即左下方的关卡）进行，打得快的话 16 秒钟就能过一关（不算读盘时间），稍微放慢一点速度收集一下素材也是不错的选择。100 连战全部用素材关完成的话，也就需要大概不到 2 个小时的时间，而且连战途中还能存档，失败的可能性也很小。不过注意由于连战途中不能卖武器和支援兽，因此在挑战连战时建议先多卖点儿东西。

完成 100 连战和铜雀台后，将星模式的目标就是赚钱刷素材了，同样是选择素材关，每打完一场就要回基地，派兵、农场、喂马、换护卫武将……能做的事情还是挺多的，乐趣远比 6 的战史模式高得多。

秘藏武器

要说“《无双》系列”的最大乐趣是什么，相信老玩家都会异口同声地说：“拿武器！”只不过进入本世代以来，大部分《无双》作品都取消了过去那种经典的按特定方法拿最强武器的设定，有时靠刷，有时靠买，实在倒人胃口，幸好本作恢复了这一传统！

注意事项

所谓秘藏武器，是指画廊模式中从上往下排第 5 位的武器，有 5 颗金星标志。其数值固定不变，相性必定为天。取得秘藏武器的共通条件如下：

1. 难度为难しい或修罗。

2. 必须使用该武器对应的得意武将。

之后满足关卡的特定条件，就会出现贵重品出现的报告，之后来到指定地点就会发现金色的武器箱，这就是秘藏武器。如果玩家武器数量已到上限，将无法取得秘藏武器。另外如果秘藏武器所在地点有大量道具，在中断再开后有可能消失。

以在自由模式中拿。不过由于存在 BUG，四个势力决定结局的分歧关卡（魏赤壁、吴合肥、蜀樊城、晋许昌）在自由模式中只能挑战正史版本，因此如果是注明假想的话，只能在故事模式中拿。在最新的版本中，这一 BUG 已被修正。

本作的困难难度并不算太难，加上武器都是在各武将活跃的关卡中取得的，导致大部分秘藏武器的难度都不高。新手或是时间不多的人遇到麻烦时可以用前面所说的旋风武器开路，如果嫌旋风过于霸道可以通过磨练技术、升级、买能力等方法来提高实力。下文仅就部分难点进行简单说明。

秘藏武器可以反复取得，也可以全员装备。取得条件可以在画廊中查看，但前提是玩家已经打过了故事模式的全部关卡。秘藏武器既可以在故事模式中拿，也可

魏

朴刀 夏侯惇

关卡：樊城之战·魏军

条件：救援樊城前，先阻止于禁、胡修、傅方的叛变。

补充说明：开场后只要在进入樊城之前，快速击破马良、孟达、刘贤即可救出这三人，从而避免其叛乱。贵重品随后出现在地图右上角。

手斧 典韦

关卡：宛城之战

条件：开战后 8 分钟内从宛城脱出。

双戟 张辽

关卡：合肥之战·魏军

条件：开战后 12 分钟内击破周泰、吕蒙。

将剑 曹操

关卡：白帝城之战·魏军

条件：开战后 14 分钟内令白帝城开门。

碎棒 许褚

关卡：赤壁之战·曹操军（正史）

条件：开战后 7 分钟内击破甘宁。

鞭箭弓 夏侯渊

关卡：洛阳脱出战

条件：在吕布未打破任何一道门的情况下，到达兵器实验所。

补充说明：敌人能力很弱，不过关键在于前两道关卡的守将（李蒙和李傕）必须要等系统提示将其击破后才能动手，这样才会触发夏侯渊关门的情节。其他武将可以速杀，最后按提示跳到陈宫所在的兵器实验所就会看到贵重品信息了。贵重品位置在初始脱出地点的右边的台阶上。

大斧 徐晃

关卡：献帝护卫战

条件：在袁术封关后的 5 分钟内，让马车突破关隘。

钩爪 张郃

关卡：定军山之战·魏军

条件：开战后 8 分钟内，击破赵云、马岱、张苞。

牙璧 曹仁

关卡：徐州之战

条件：在投石车攻击本阵之前夺取投石车，并在张飞、赵云到达

本阵前将其击破。

双刃剑 曹丕

关卡：官渡之战·曹操军

条件：在曹操军无人败走的情况下让火计成功。

笛 甄姬

关卡：许昌政变战

条件：左慈出现后的 8 分钟内，再次遭遇左慈。

箜篌 蔡文姬

关卡：建业制压战·魏军

条件：在陆逊和吕蒙的奇袭部队到达魏军本阵之前将其击败。

锁镰 贾诩

关卡：下邳之战

条件：在曹操军无人败走的情况下，击破陈宫。

狼牙棒 庞德

关卡：南郡追击战

条件：开战后 8 分钟内，击破阻挡玩家的关羽、张飞、赵云。

笔架叉 王异

关卡：潼关之战·曹操军

条件：马超奇袭本阵后的 8 分钟内，突入联合军本阵。

补充说明：建议是引发韩遂归顺事件。一开始先将本阵附近

的敌将和旅团长尽量清空，之后掩护曹操北上。曹操与韩遂见面后，在一旁杀兵吸引庞德，成功之后再秒掉庞德，韩遂就会归顺。之后会发生马超突袭本阵的事件，回本阵干掉马超后，就要在 8 分钟内闯过三关。冲车可以不必管，玩家的任务主要是绕到左边的山上掩护冲车。第二关需要破坏两个弩炮，第三关要干掉守将之后用投石车破坏关门，如果成功的话在破坏成功的同时就有贵重品了，位置在敌本阵的右边。

打球棍 郭嘉

关卡：新野之战·曹操军

条件：开战后 8 分钟内击破徐庶。

双钩 乐进

关卡：兖州之战·曹操军

条件：开战后 5 分钟内，到达河川北岸。

车旋戟 李典

关卡：虎牢关之战·曹操军

条件：在联合军无人败走的情况下，突破虎牢关。

吴

棍 周瑜

关卡：南郡之战·孙权军

条件：开战后 5 分钟内，玩家救出甘宁。

飞燕剑 陆逊

关卡：夷陵之战·吴军

条件：刘备消失后，在陆逊发出指示后的 5 分钟内击破刘备（第 1 次）。

圈 孙尚香

关卡：襄阳之战·孙坚军

条件：孙坚指示强袭荆州城后的 2 分钟内击破吕公。

锁分铜 甘宁

关卡：合肥之战·吴军（假想）

条件：在冲车被破坏前，击破李典、乐进。

九环刀 孙坚

关卡：许昌攻略战·吴军

条件：开战后 12 分钟内让火计成功。

双鞭 太史慈

关卡：寿春追击战

条件：在贾诩军团侵入吴军本阵前将其击破。

戟 吕蒙

关卡：樊城之战·吴军

条件：在开战后 3 分钟内击破关羽（第 1 次）。

铁舟 黄盖

关卡：赤壁之战·孙权军

条件：我方本阵被入侵之前，击破魏军 8 名先锋武将。

弧刀 周泰

关卡：石亭之战·吴军

条件：埋伏之计成功后的 2 分 30 秒内，击破司马师和司马昭。

三节棍 凌统

关卡：濡须口之战·吴军

条件：在吕蒙发出制压砦的指

示后的 5 分 40 秒内，制压所有的魏军砦。

旋棍 孙策

关卡：吴郡平定战·孙策军

条件：开战后 5 分钟内两次击破太史慈。

刀 孙权

关卡：凉州之战·联合军

条件：在孙坚军无人败走的情况下，击破马超、马岱、韩遂。

铁扇 小乔

关卡：新野突破战

条件：在孙权到达第一关之前，救出珍兽。

双杖 大乔

关卡：于吉讨伐战

条件：开战后 8 分钟内两次击破于吉。

断月刃 丁奉

关卡：广陵之战·吴军

条件：奇袭成功，并在开战后的9分钟内击破司马懿。

弩 练师

关卡：合肥新城之战·吴军

条件：在满宠到达吴军本阵前将其击破。

九齿钯 鲁肃

关卡：汝南之战·吴军

条件：开战后8分钟内击破张春华、王元姬。

短戟 韩当

关卡：江夏防卫战·吴军

条件：在东边的两个砦没有被突破的情况下，确保防卫战的成功。

蜀

龙枪 赵云

关卡：夷陵之战·蜀军

条件：阻止火计，在开战后的9分钟内击破凌统、甘宁、周泰。

偃月刀 关羽

关卡：虎牢关之战·刘备军

条件：开战后14分钟内击破华雄、吕布。

双矛 张飞

关卡：长坂之战

条件：在民无人败走的情况下，击破贾诩。

羽扇 诸葛亮

关卡：赤壁之战·刘备军

条件：在祈祷成功之前阻止魏军武将进入祈祷所。

双剑 刘备

关卡：徐州防卫战

条件：阻止张辽、徐晃侵入徐州大城，并将之后到来的火计部队在火计发生前全部击破。

枪 马超

关卡：长安奇袭战·蜀军

条件：开战后5分钟内找到女官之妹。

弓 黄忠

关卡：定军山之战·蜀军

条件：在魏军本队到来之前击破曹真、王异、徐晃、曹彰、杜袭，并到达天荡山。

长柄双刀 魏延

关卡：五丈原之战·蜀军

条件：开战后12分钟内击破司马师、司马昭。

补充说明：按正常流程来即可。首先是消灭中央的敌将，然后从东边挑衅成功。诸葛亮逝世后干掉追兵，再消灭两个传令兵（不成功也可以，但成功的话可节省不少时间），司马懿就会命令司马师和司马昭进攻了。本关敌将多为各自为战，难点在于单挑的速度，好马和好武器不可少。贵重品在敌本阵外侧右边。

大剑 关平

关卡：南中平定战

条件：开战后5分钟内击破杨锋，并制压投石兵补充据点。

翔扇 庞统

关卡：成都之战·刘备军

条件：开战后5分钟内奇袭成功，并制压雒城。

战戈 月英

关卡：街亭之战·蜀军

条件：开战后5分钟内完成300人斩，并帮助向朗、高翔、廖化成功往本阵撤退。

两刃枪 姜维

关卡：洛阳侵攻战·蜀军

条件：洛阳正门关闭后的10分钟内，从洛阳城脱出。

细剑 刘禅

关卡：魏攻略战·蜀军

条件：开战后10分钟内击破张辽、李典、乐进。

盾牌剑 星彩

关卡：天水之战·蜀军

条件：比姜维先到达安定、南安，并制压这两处。

妖笔 马岱

关卡：五丈原之战

条件：干掉两个传令兵阻止敌增援。

两节棍 关索

关卡：樊城之战·蜀军

条件：吴军到来的5分钟之内，击败全部的吴军武将。

旋刃盘 鲍三娘

关卡：南中平定战

条件：战斗开始后8分钟内，将于中央再次出现的孟获击破。

击剑 徐庶

关卡：新野之战·刘备军

条件：开战后8分钟内，击破曹仁、乐进、李典、张郃。

双翼刀 关兴

关卡：陈仓之战·蜀军

条件：在侵入城内的消息被魏军传开之前击破夏侯威。

连刃刺 张苞

关卡：陆口之战·蜀军

条件：开战后7分钟内阻止敌军的全部火计。

双头锤 关银屏

关卡：樊城之战·蜀军（假想）

条件：吴军到来后的4分钟内，由玩家将吴军武将全部击破。

晋

拂尘 司马懿

关卡：五丈原追击战

条件：击败赵直、张嶷、杜叡，并完成300人斩。

迅雷剑 司马师

关卡：毌丘俭·文钦之乱·讨伐军

条件：在文鸯奇袭后的1分钟内赶回魏军本阵。

烈击刀 司马昭

关卡：成都之战·司马昭军

条件：刘禅撤退后的7分钟内，击破成都城内的关索和姜维。

螺旋枪 邓艾

关卡：剑阁之战·邓艾军

条件：诱饵作战成功，并在开战后的8分钟内击破本阵的姜维。

镖 王元姬

关卡：建业之战·司马昭军

条件：建业城开门后的8分钟内遭遇孙休。

飞翔剑 钟会

关卡：洮阳之战·司马昭军

条件：夏侯霸开始撤退后，将拦路的胡济、廖化、张翼在5分钟内击破。

短铁鞭 诸葛诞

关卡：合肥新城之战·司马师军

条件：合肥新城的城门打开之后的5分钟内，将诸葛恪从本阵诱出来。

破城枪 夏侯霸

关卡：成都攻略战·司马师军

条件：在关索、关银屏侵入魏军本阵前将其击破。

连弩炮 郭淮

关卡：夏侯霸千里行

条件：开战后8分钟内，击败山道上的全部蜀军武将，并两次阻止成功。

补充说明：消灭路上的全部敌将自不用说，关键在于两处阻止成功，第一处是在干掉柳隐后用弩炮射落石柱，第二处是在刘敏附近有一块发绿光的巨石。先不管刘敏，打掉旁边的藤条就会发动落石，之后就会立刻提示贵重品信息了。另外中间还有一段马里奥式的平台跳跃，可存好档以防掉下去浪费时间。贵重品的位置在地图正下方。

舞投刃 贾充

关卡：赤壁决战·司马师军

条件：在魏军武将无人被联合军的弩炮击破之前，夺取弩炮。

掷枪 文鸯

关卡：成都防卫战·司马师军

条件：在中央砦没有起火的情况下击破孟获。

螳螂铁丝 张春华

关卡：逆贼讨伐战

条件：开战后5分钟内击破钟辿、钟繇。

他

多节鞭 貂蝉

关卡：董卓诛灭战

条件：开战后8分钟内击破张辽。

补充说明：很有难度的一把武器，时间非常紧，除了要有旋风武器秒杀爱防守的敌将，最好还能有赤兔。建议多打几遍熟悉路线，特别是记住关系到开门的敌人。这里提醒一点，和吕布见面前等吕话痨的时间内把附近敌人全部击破，这样吕布一出场就可以破坏连弩。

方天戟 吕布

关卡：下邳防卫战

条件：救出宋宪、侯成、魏续以阻止其叛变。

爆弹 董卓

关卡：虎牢关猛追战

条件：在董卓军武将无人败退的情况下，于洛阳起火之后的7分钟内击破袁绍。

补充说明：又是一把比较有难度的武器，和貂蝉那把武器一样，本关麻烦在于对话太多。好马及秒杀武器必备，如果运气好能早点听到貂蝉的情报，可以幸运地省下不少时间。最后阶段的围攻可以放觉醒但不要开无双，

而是利用觉醒的刚体效果速秒。

伸缩剑 袁绍

关卡：官渡奔走战

条件：阻止刘备、张飞的撤退，阻止甄姬、张郃的叛变。

锡杖 张角

关卡：黄巾结集战

条件：在黄巾党武将无人败退的情况下，击破皇甫嵩。

鬼神手甲 孟获

关卡：白帝城救出战

条件：开战后8分钟内，使用弩炮击破陈矫、陈群、曹彰、王双中的3人。

飞刀 祝融

关卡：南中救出战

条件：救出木鹿大王后，在其再次出现之前救出孟获。

咒符 左慈

关卡：许昌幻影战

条件：在成功设置3个祭器且幻影武将无人败走的情况下，击破司马懿。

心得与杂谈

总的来说《真·三国无双7》是个不错的游戏，但不容忽视的是这一代的BUG之多也是前所未见的，这从一定程度上影响了玩家对它的评价。此外由于旋风、九节鞭等BUG级的设定存在，使得游戏的平衡性也有些，接下来我们会对此进行一些简单分析。

高难度战法推荐

首先是最强且最无脑的属性流。由于旋风属性过于强势，凡是有多段属性的，兵器上有个旋风，那就不得了了。什么？秘藏兵器自带？恭喜你了。没旋风的话，斩击和雷击也是很强的，选好了招式完全是见谁秒谁，像鞭箭弓的C2和C6，迅雷剑的C3和C4，弓的C3，烈击刀的C4-2和C6，九环刀C6，关银屏使用EX强化后的双头锤C6，双钺的C6，打球棍的C6，飞燕剑的C3，龙枪的C6，双矛的C2，飞刀的C6，长柄双刀的C5，等等等等。还有很多，不胜枚举。值得一提的是有几把兵器的某些招式前作里没有多段属性的，这作里有了，例如多节鞭C6，戟的C6，锡杖的C6。有些兵器易武攻击带属性，例如弧刀和三节棍R1蓄满后，还有像笛这种连空中△都有属性的BT。只是，属性流玩多了秒杀难免很无聊，这时就可以禁用旋风这种变态属性，玩玩别的打法。

然后是无双流和觉醒流，这个需要配合兵器上的咆哮、胜哄以及装备技能里的无双の奔流和觉醒の奔流。由于咆哮技能即使在放无双时打死敌人也能积蓄无双，因此觉醒无双可以通过它来延长时间。易武反击可以大量积蓄觉醒槽，当相性被克时不妨多用。在兵多的关卡一个觉醒无双打出数千人斩和数千CHAIN都是没问题的。但是必须要提到的是本作优化很差，不但人多的场合放觉醒无双会大幅拖慢，更恶劣的是会死机（1.02版更新后有改善）。因此觉醒无双清场还是很让人有点忐忑不安的。

第三种才是传统的招式流。这类主要都是一些招式性能很好或至少是不差的兵器，一般只带单段属性甚至像车旋戟这样的不带属性的。由于不依靠属性作为主要输出，因此兵器上最好有诱爆或诱雷，两个都有更好，一来提高伤害，二来变相扩大打击范围，保障自身安全。荆棘、雷花、爆花也最好有其一，防止被敌将连击。可以装备白刃一闪来提高出现最终伤害2倍的会心一击几率，兵多的关卡也可以考虑装备战庭の胜哄来实现满地物品。若兵器上有冰结、病毒、火炎这类属性，也能打得更舒服些。

一般来说，玩家带两把兵器通常是一把主打，另一把为辅。这样的话，相性上建议，主兵器是天，则副兵器带地，主兵器是地，则副兵器带人，主兵器是人，则副兵器带天。这样的话，发现被敌将克，换把兵器就成反克对方了。属性流和无双觉醒流可以不用多管相性克还是被克，但招式流还是尽量避免被克这种不利的情形，克敌人时不一定非要用旋风连击，但被克了尽量换兵器（不是非要易武反击），无硬直的问题不大，对方会用有无敌时间的旋风连击才是最麻烦的。

修罗难度高星关卡指南

本作的修罗难度和6代本传的修罗难度相似，也是靠高伤害和少补给来增大难度的。

首先对玩家最大的威胁还是来自敌将的无双，特别是一些威力高的单HIT无双，即使是99级人物中一下也不是闹着玩的。因此时刻保持自己至少有一格无双还是需要的。（修罗难度敌将出无双频率并不高，相信到《猛将传》又会有个敌将乱放无双的究极难度。）和前作一样，并非看见对方放无双就自己也一定要放无双。轻功类兵器可以迅速跳取消，然后看对方的无双类型来选择防御或逃走。若是射程较远但能防掉的，如吕布的无双天武掌，司马昭的轰炎回转、轰炎解放这类充其量是最后一下崩防的，就防了，最后一个后仰而已，但注意不要去防王元姬的天狼七星阵，最后的崩防后仰时间超长。若是近距离的无双，则直接走远即可。只有范围大而且不能防的，才需要自己也放无双用无敌时间来躲避。

再说说弓箭。本作的弓箭威力比不上前作，而且也不像前作那样有数量庞大的弓兵群，不过中箭必有硬直，而且本作还没有攻击耐性这种东西，因此出招老被一箭射断还是很烦的，另外有些特定关卡的弓兵数量还是不少，还是有威胁的，这时最好优先装上藤甲秘术。

此外本作弩车的箭射中后也是必有硬直的，有两台以上的话

来的存在，加血还是比较有保障的。值得注意的是多节鞭的易武攻击那个加血（注意是加血不是吸血，这个和庞统的卧凤这类自己加血的招式功效一样，只是动作上有点像在吸血罢了，所以你打到的是个一丝血的小兵还是满血敌将，不会影响加了多少），居然是加满血。所以只要没被秒，还是很容易把体力补回来的。

很容易被射得路都不能走。这时可以考虑骑马，骑马时被射有硬直但不影响马的移动，就可以借此接近弩车击破之。

由于有治愈、凯歌、卷土重

打击类招式和效果类招式

先解释一下，所谓打击类招式（也叫直接攻击类、格斗类）就是直接用兵器、拳脚或身体的某一部分接触对方的攻击招式，其判定就在兵器或身体上。所谓效果类招式（也叫间接攻击类、射击类、放出类等）就是不直接用上述部分的接触来攻击，而是发出一种或几种视觉效果来间接攻击，其判定在这个画面效果上，所有的箭矢、砸地、爆炸、火球、冰球、雷电、激光、刀气什么的等等等，全都是效果类招式。简单的理解就是类似《高达无双》的格斗类和射击类的区别。

有人不禁要问，为什么要老生常谈又提这些呢？这是因为从六代开始，这游戏开始用各种没有画面的效果类招式来冒充打击类。但用了效果类招式的话，判定线怎么办呢？判定线全是假的，全是一种后期处理的方式加上去的，所以只能称为刀光，完全不代表判定范围。

大家知道，不管是以前的真空书，还是前作的攻击范围扩大，还是本作的狮子奋迅，都是加的打击类招式的判定长度。那么这些能力对于用效果类来假冒的打击类招式是否有用呢？当然无效。

如何判断一个招式究竟是打击类还是效果类呢？这个需要玩家自行实践。首先有些是明确的效果类，咱们都看得懂的，例如弓、弩、楚篌、双杖等，招式都明显是发射各种视觉效果的，箭也好，音球也好，光球也好，反正一看就知道，因此自然也不会去装狮子奋迅的，还有招式中一看就是发出了各种光影画面效果的，也就不列举了，谁都看得懂。另外有些招式是既有打击又有效果，这类招式因为既然有打击判定，狮子奋迅自然也是有效的。

下面笔者举的例子，主要是看着很像打击类，实际是效果类冒充的招式。这类招式首先就是狮子奋迅无效，判定出现一长一短等情况也是正常了。还有最主要的就是判定范围和动作匹配不起来，大家就不要觉得奇怪了。

(1) 细剑，除了 C4 是正宗打击类外，其他任何地面招式全是效果类冒充的（这个是最大典型，当然首当其冲拉出来，而且六□里第一二四五六□都是同一个效果，第三□是单独一个效果）。

(2) 螳螂铁丝，全都是效果类招式，所以狮子奋迅就免了。

(3) 双剑的 C4，冒充得很像的哦。其实 C2 也是。

(4) 鬼神手甲的六□全是，这个冒充得也挺像。

(5) 锡杖第一□、第五□、第六□，这倒还是能用眼睛看出来的。

(6) 妖笔第四□这类也算不明显的了。

(7) 羽扇的□现在只有风吹有判定，扇子挥动没有打击判定。

(8) 锁镰的 C4、C6 也一样是效果类、

(9) 螺旋枪的三到六□是纯效果，一二□是打击效果并存。

(10) 双节棍 C3 前半部分的踢腿，C6 前半部分的旋转棍，都是效果类。

(11) 镖的 C2 和 C4，王小姐看似用脚，其实也是效果类。

(12) 笔架叉 C1，另外一位王小姐也是看似用脚，其实是效果类。

(13) 长柄双刀的跑动中□、C5、C6 前半的转圈，全是效果类。

(14) 旋棍六□全是效果类，哼哼，又逮到一个。

(15) 弧刀六□也全是效果类，C 招除了 C3 第一下外，其余全是效果类。那啥来着……难怪 6 六代时就会经常打不到坛子呢。

(16) 盾牌剑，凡是用盾牌打的招式如第三、五□，C3 最后一下和 C4-1 之类都是效果类。这盾牌就是摆设嘛。

(17) 棍子，第三四五□、C1、C3 是效果类。

(18) 钩爪 C4、C5、C6，都是效果类。

(19) 朴刀第三、五□,C4 都是。

(20) 龙枪第五□、跑动中□、C3、C5-1，都是。

(21) 双矛的 C2、C4 全是。

碍于篇幅先列举这么些，其实远远不止这么多。之前有人说，以前的《无双》是耍武术，现在的《无双》是走舞台剧。原因只怕就在于此，因为根本就不考虑招式动作的判定范围了，拿个没画面的效果类来冒充就是了，我往后戳也照样可以前面有个人飞了。另外值得注意的是有些兵器招式是打击类招式，狮子奋迅也有效，但效果非常差，就加成一点点，典型的是战戈的六□。另外所有无双都是效果类，包括觉醒无双。

全事件达成条件

事件收集方面因为会受 IF 的影响，有可能出现即使玩家打过故事模式全关卡也未达成 100% 的情况，这里就把全事件的发生条件列出来供大家参考。全事件达成关系到奖杯“全**イベント**收集”。

魏					
日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
未だ刃届かず	力有未逮	洛阳脱出战	开始时	–	–
力求めて	追求力量	洛阳脱出战	结束时	–	–
飞将、现る	飞将，现身	虎牢关之战・曹操军	途中	–	–
新たなる力	新的力量	虎牢关之战・曹操军	结束时	–	–
丰かな大地を再び	重返丰饶大地	兖州之战・曹操军	结束时	–	–
一矢	一箭	濮阳之战	途中	–	–
新たなる理	新的真理	献帝护卫战	开始时	–	
谋略の宴	谋略之宴	宛城之战	开始时	–	–
奸雄の盾	奸雄之盾	宛城之战	途中	–	–
恶来	恶来	宛城之战	结束时	IF达成或失败2种	–
波纹	波纹	下邳之战	开始时	–	–
求むべき力	务求力量	下邳之战	结束时	–	–
阳动	声东击西	官渡之战	开始时	–	典韦生存或死亡2种

魏

日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
先にある天下へ	逐鹿中原	官渡之战	结束时	–	典韦生存或死亡2种
袁家断灭	袁家绝灭	白狼山之战·曹操军	结束时	IF达成或失败2种	–
军师の影	军事之影	新野之战·曹操军	开始时	–	郭嘉生存或死亡2种
才子の岐路	才子的歧路	新野之战·曹操军	结束时	IF达成或失败2种	–
赤壁の风	赤壁之风	赤壁之战·曹操军	开始时	–	正史或假想路线2种
完胜の空	全胜之日	赤壁之战·曹操军	结束时	假想路线	–
大败の夜	大败之夜	赤壁之战·曹操军	结束时	正史路线	典韦生存或死亡2种
西凉の锦	西凉之锦	潼关之战	途中	–	–
合肥の守护神	合肥的守护神	合肥之战·魏军	途中	–	–
结ばれし力	同心协力	合肥之战·魏军	结束时	–	–
父と子	父与子	定军山之战·魏军	结束时	IF失败	–
士の觉悟	壮士的觉悟	樊城之战·魏军	开始时	–	夏侯渊生存或死亡2种
军神の最期	武圣的末路	樊城之战·魏军	结束时	IF达成或失败2种	夏侯渊生存或死亡2种
反逆の刃	反逆之刃	许昌政变战	开始时	–	–
霸道を妨ぐ者	妨碍霸道之人	许昌政变战	途中	–	–
英雄を论ず	论英雄	白帝城之战	开始时	–	–
乱世の终焉	乱世告终	白帝城之战	结束时	–	–

吴

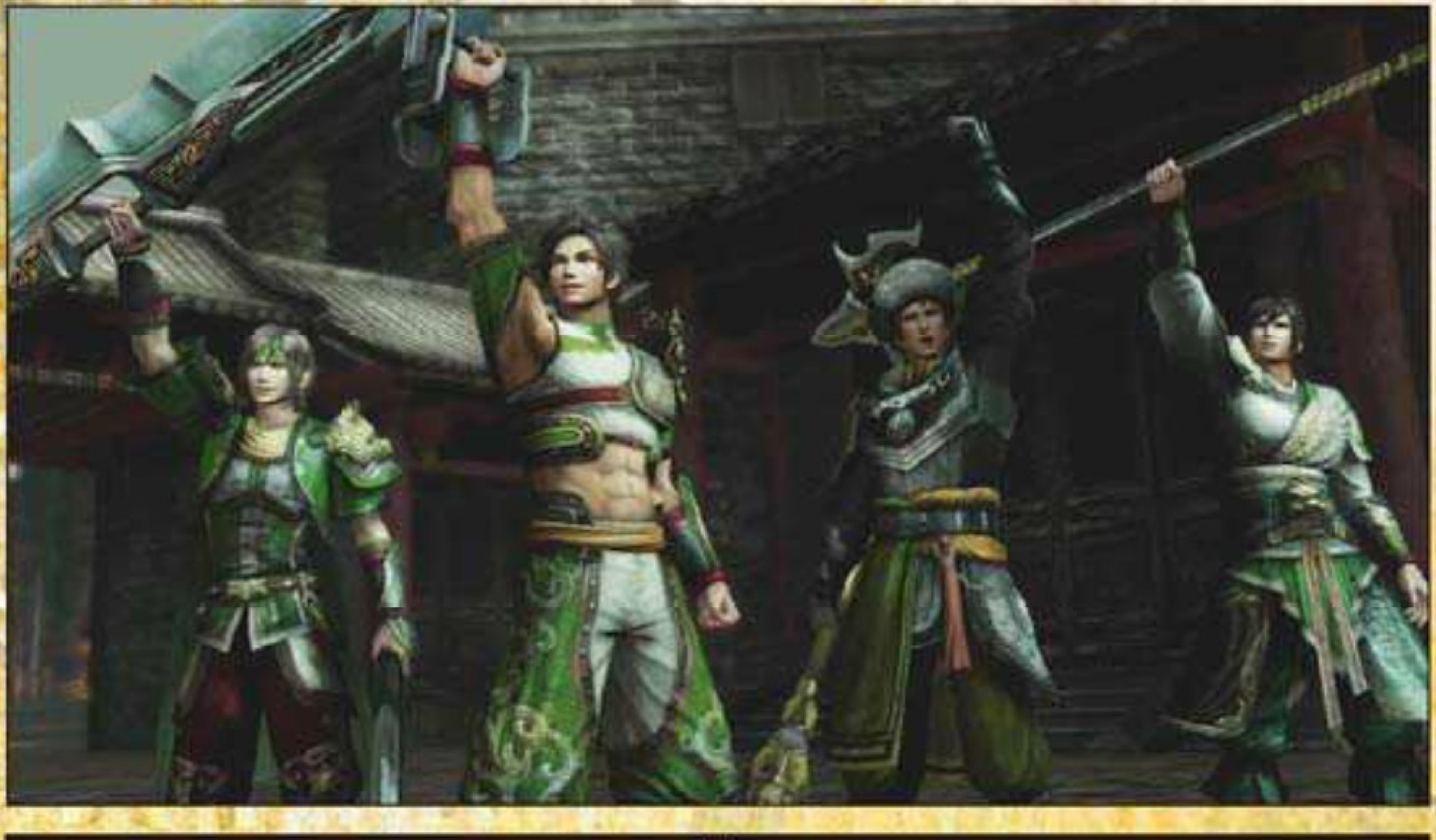
日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
吴	猛虎的后继	襄阳之战·孙坚军	结束时	IF成功	–
烈风のごとく	宛如烈风	襄阳之战·孙坚军	开始时	–	–
猛虎の後継	猛虎的后继	襄阳之战·孙坚军	结束时	IF成功	–
猛虎の死	猛虎之死	襄阳之战·孙坚军	结束时	IF失败	–
孙吴の船出	孙吴博兴	吴郡平定战·孙策军	结束时	–	孙坚生存或死亡2种
辿り来し道	回首来时路	小霸王惨祸·孙策军	开始时	–	–
霸者并び立たず	一山不容二虎	小霸王惨祸·孙策军	途中	–	–
托されしもの	托付后世	小霸王惨祸·孙策军	结束时	–	–
解咒	解咒	于吉讨伐战	结束时	–	–
乾坤一掷	乾坤一掷	赤壁之战·孙权军	开始时	–	–
将师の气概	将帅的气概	南郡之战·孙权军	途中	–	–
托した愿い	托付心愿	南郡之战·孙权军	结束时	–	–
军神との和睦	与武圣的和解	荆州之战·孙权军	结束时	IF达成或失败2种	周瑜生存或死亡2种
二分の布石	天下二分的布局	合肥之战·吴军	开始时	–	正史或假想路线2种
受け継がれし志	壮志传承	合肥之战·吴军	结束时	假想路线	–
希望への退却	为希望而退兵	合肥之战·吴军	结束时	正史路线	鲁肃生存或死亡2种
暗夜裂く铃音	撕裂暗夜的铃声	濡须口之战·吴军	开始时	–	–
仲间	同伴	濡须口之战·吴军	途中	–	–
胜利を味わう	胜利的滋味	濡须口之战·吴军	结束时	–	–
楔を拂う	除去楔子	樊城之战·吴军	开始时	–	–
军神升天す	武圣归天	樊城之战·吴军	结束时	IF达成或失败2种	

吴

日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
大志を思う	遥想大志	夷陵之战·吴军	结束时	–	吕蒙生存或死亡2种
曹魏を临む	迎战曹魏	合肥新城之战·吴军	开始时	–	–
猛虎の决意	猛虎的决心	合肥新城之战·吴军	结束时	–	–
猛攻の真意	强攻的真意	寿春追击战	开始时	–	–
孙吴を导く者	引导孙吴之人	寿春追击战	结束时	–	–
第三の军势	第三个军势	江夏防卫战	途中	–	–
乱世を超え行く绊	超越乱世的情谊	江夏防卫战	结束时	–	–
淑女たちの游军	娘子军大显神威	汝南之战	途中	–	小乔可选或不可选2种
背中を追って	追逐背影	汝南之战	结束时	–	小乔可选或不可选2种
天下へ驱ける	驰骋天下	许昌攻略战	开始时	–	–
夸り高き决别	孤傲的决别	许昌攻略战	结束时	–	–

蜀

日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
志はひとつ	矢志不渝	黄巾之乱	开始时	–	–
光射す道	光明之道	黄巾之乱	结束时	IF成功	–
光なき道程	暗无天日	黄巾之乱	结束时	IF失败	–
暴威、现る	暴威，现身	虎牢关之战·刘备军	途中	–	–
暂时の别れ	暂时别离	徐州防卫战	结束时	IF失败	–
大志を支える枪	支持大志的枪	官渡搅乱战	结束时	–	–
卧龙への标	寻访卧龙	新野之战·刘备军	开始时	–	–
仁への标	追寻仁德	新野之战·刘备军	结束时	–	–
盟约の里	盟约的背后	赤壁之战·刘备军	开始时	–	–
篝火	篝火	赤壁之战·刘备军	结束时	IF达成或失败2种	–
义愤	义愤	成都之战·刘备军	途中	–	徐庶加入或未加入2种
仁の颜	仁德的一面	成都之战·刘备军	结束时	IF达成或失败2种	徐庶加入或未加入2种
凤雏の秘计	凤雏的秘计	定军山之战·蜀军	结束时	IF达成	庞统生存が必要
军神の子	武圣之子	樊城之战·蜀军	开始时	–	正史或假想路线2种
天冲く凯歌	冲天凯歌	樊城之战·蜀军	结束时	假想路线	–
将として父として	身为将帅，身为人父	樊城之战·蜀军	结束时	正史路线	–
幼驯染	总角之交	夷陵之战·蜀军	开始时	–	–
天水の麒麟儿	天水才子	天水之战·蜀军	途中	–	–
溶けた心	化解心防	天水之战·蜀军	结束时	–	–
信赏必罚	信赏必罚	街亭之战·蜀军	结束时	IF达成或失败2种	–
义兄弟	义兄弟	陈仓之战·蜀军	结束时	IF失败	–
次代への决战	开创新时代的决战	五丈原之战	开始时	–	–



蜀					
日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
流星に誓いを	向流星发誓	五丈原之战	结束时	IF达成或失败2种	–
若き翼、雄飞す	年轻羽翼、雄飞	陆口之战·蜀军	开始时	–	–
绊、新たに	新的情谊	陆口之战·蜀军	结束时	IF达成或失败2种	–
麒麟儿再诞	才子再临	长安奇袭战·蜀军	途中	–	–
信じられる背中	可信赖的背影	洛阳侵攻战·蜀军	途中	–	–
托す者、托される者	托付者、被托付者	洛阳侵攻战·蜀军	结束时	–	–
绊、乱世を越えて	乱世情谊	魏攻略战·蜀军	开始时	–	–
仁と理と	仁与理	魏攻略战·蜀军	结束时	–	–

晋					
日版名称	中文版名称	关卡	发生时机	IF 条件	之前的 IF 条件影响
流星に临みて立つ	迎向流星	五丈原追击战	开始时	–	–
才の次代へ	才能挂帅的时代	五丈原追击战	结束时	–	–
刎颈の友	刎颈之友	兴势山之战	开始时	–	–
凡愚讨つべし	誓讨凡愚	正始之变	开始时	–	–
将器を继ぐ	继承将才	夏侯霸千里行	结束时	IF达成	–
君子の道とは	何谓君子之道	东关之役·司马昭军	开始时	–	夏侯霸加入或未加入2种
狭隘なる理想	狭隘的理想	东关之役·司马昭军	结束时	IF失败	夏侯霸加入或未加入2种
血脉の咒缚	血脉的诅咒	合肥新城之战	结束时	IF达成或失败2种	–
奔走の果てに	奔走的结果	铁笼山之战·司马昭军	结束时	IF达成或失败2种	–
文鸯凛然	文鸯凛然	毋丘俭·文钦之乱·讨伐军	途中	–	郭淮生存或死亡2种
大器问答	大器问答	毋丘俭·文钦之乱·讨伐军	结束时	IF达成或失败2种	郭淮生存或死亡2种
急转	急转	许昌之战	开始时	–	正史或假想路线2种
天命へと进む	天命有归	许昌之战	结束时	假想路线	–
天命托されて	受托天命	许昌之战	结束时	正史路线	–
大义まとう反逆	名为大义的反逆	诸葛诞之乱	开始时	–	–
非情の慧眼	无情的慧眼	诸葛诞之乱	结束时	–	–
魏帝动く	魏帝动兵	皇帝蜂起	开始时	–	–
扰乱の结末	扰乱的结局	皇帝蜂起	结束时	–	–
选择と别れ	选择与别离	洮阳之战	结束时	–	–
离れた空に思う	怀思离别的天空	剑阁之战	开始时	–	–
大器决然と	大器决然	成都之战·晋	开始时	–	–
继ぐ者たち	继承者们	成都之战·晋	途中	–	–
蜀汉の降伏	蜀汉降服	成都之战·晋	结束时	–	–
隐遁ままならず	隐遁不成	逆贼讨伐战	开始时	–	–
老练なる才	老练的才干	逆贼讨伐战	结束时	–	–
急进の里に	急进的原因	建业之战	开始时	–	–
命数霞んで	气数将终	成都防卫战	开始时	–	–
共に天命を	共戴天命	赤壁决战	开始时	–	–
命、天に届く	生命归天	赤壁决战	结束时	–	–

各种杂谈

关于无硬直状态

这次的敌将无硬直状态和以往的有些不同，无论普通攻击还是C招打上去都是没硬直的，但是易武攻击和无双是可以打出硬直的，防御不能的攻击如投技可以打出硬直。

关于骑马操作

本作有个特点，骑马奔跑和停止以及按住防御移动时，都可以正常出招和下马，唯独骑马跑起来后松开方向，马在减速直到完全停止过程中，是既不能出招也不能下马的。这时很容易被小兵趁机捅，操作时需要注意。另外奔跑中按△起跳后也是不能下马的，但可以出招。

关于易武攻击

本作的轻功类兵器的易武攻击不再像前作那样可以跳跃取消来实现出了招不换兵器了。

弧刀无限JA赶路

弧刀的JA（即空中□），出招时是强制落地的，由于落地了，就又能用轻功取消，轻功取消后就又能出JA。如此循环，前移速度非常快，超过了包括赤兔在内的所有马。一些非常赶时间的情况，如追击陶谦之类的，可以使用这招来赶路，免得去骑剧情模式那只蹩脚马。不过，地形有较大高低差时慎用，要用也最好事先存档，该死的卡地形BUG可不是吃素的。

关于反向开门

有时走到一个关闭的门处，发现门番在门的另一面，那就很郁闷了。不过你若装备了弓，直接在门口出个C3，可以打到对面的门番。其实锡杖的C4也可以，但锡杖C4自带炎，又是吹飞，高难度下很难打死门番，不像弓C3带武器属性，有个斩击之类的很容易秒掉门番。

1.02版更新

目前本作最新的版本是1.02版。官方对更新内容的介绍如下：

·修正了将星模式中部分特别台词不能再生的问题。

·修正了王元姬空中无双有可能死机的问题。

·修正了部分事件再生前后停止的问题。

·修正了将星模式联机时，访客获得的报酬无法保存的问题。

·修正了在大本营中按START键有时无法调出菜单的问题。

·修正了对部分物体攻击无效的问题。

·修正了部分关卡门和栅栏的攻击判定问题。

·追加新曲：游兴。

·修正了游戏平衡性和其他小问题。

·真·觉醒乱舞后掉落的道具可以自动回收。

·武器列表可自动排序。

本次更新最值得肯定的一点就是“真·觉醒乱舞后掉落的道具可以自动回收”，另外也大幅降低了发动觉醒乱舞时死机的几率。武器列表排序也算是不错的改进，但依然不够体贴。被一笔带过的修正内容包括很多方面，例如张苞的EX攻击指令、王异的无双判定、自由模式结局分歧关卡IF无效等等。至于霸道的旋风依然没有修正，虎战车无限BUG也没有修复。如今游戏还有不少BUG，期待官方的后续更新补完。

在线刷素材大法

利用游戏的 BUG 可以实现无限刷素材，下面简单说明一下。

A：交易所已经升到 50 级

B：交易所未升到 50 级

B 开将星模式，选择在线游戏，邀请 A 参加战斗。战斗结束后，B 选择共斗继续，然后选择回到基地。这样 A 就能在 B 的交易所继续享受 1 个武器素材换 2 个施设素材的福利。不过需要注意的是，在线游戏时没有存档的选项，因此换完之后一定不要选离线，而且要让 B 再开一场战斗，之后让 B 选择不继续共斗，这样 A 才能带着换回来的素材回到自己基地。

假设 A 有 100 个武器素材，用这个办法可以换回 200 个施设素材，而在 A 的基地里 200 个施设素材又可以换为 200 个武器素材。然后在线刷一次就变成 400 个施设素材，反复 7 次，就能达到 9999 的最大值！

如果 B 的交易所也升到了 50 级，那就只能再开一个档打到交易所出现了。不过肯定比自己老老实实地打要快得多。

奖杯篇

本作的白金耗时比 6 代和 6 代《猛将传》要多不少，主要是刷刷刷的成分大幅增加。要说难度是真没有，不过耗时是没法少的。总的来说大约 150 小时可白，不过掌握方法可以缩短不少时间。

奖杯总数	41	铜杯	18	银杯	20	金杯	2	白金	1

全成就路线图

白金难度	4/10
白金所需时间	至少100小时
在线奖杯	0
最少通关次数	8次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难点是全台词收集和全武器收集，如果没有这两个奖杯，本作的白金之旅将是非常愉快的。时间分配大致如下：故事模式和自由模式全关卡完成约 30 小时，将星模式除全台词外的全要素约 20 小时，全台词收集约 30 小时，全秘藏武器收集约 20 小时，修罗难度全关卡通过约 30 小时，最后的全武器收集就看各位的 RP 了。如果想节省时间，有几点建议提供给大家。

1. 推荐一开始打将星模式，优先培养夏侯渊。然后打魏传，取得夏侯渊的秘藏武器，即可开始人挡杀人、佛挡杀佛的修罗之旅。

2. 之后便可开始直接用修罗难度挑战故事模式，不过光是能秒将还不够，还得保证自己不被秒，因此最好是花钱把每关使用的角色冲到高等级。钱可以在将星模式刷台词的过程中自然累积。第一遍故事模式时推荐不引发 IF 条件，能过关就行，秘藏武器部分能拿多少就拿多少。

3. 全部故事模式夹杂于将星模式中完成后，再用低难度补齐 IF 条件，如果之前有在修罗难度下打不过去的关卡也可以选择强角来补完，有没拿到的秘藏武器时可以用困难难度补拿。

4. 刷好高等级庆云招来后，在 DLC 关卡（如博望坡）中快速补齐所缺的星级武器。

5. 补齐其他成就。

将全关卡完成和秘藏武器融于修罗难度全关卡之中完成，可以缩短数十小时游戏时间，但如此一来势必要从头到尾用鞭箭弓和九节鞭这种 BUG 武器组合打，会缺少很多乐趣。值不值就看玩家自己如何取舍了。

真·三国无双 / **真·三国无双** 白金
取得条件：获得其他全部奖杯

修罗のつわもの / **修罗之猛将** 金杯
取得条件：在修罗难度下打过全关卡
奖杯说明：故事模式、自由模式不限，注意部分关卡是自由模式限定的。所谓的全关卡，包括同一战场不同势力的剧本。

修罗の将星 / **修罗之将星** 金杯
取得条件：将星模式50连战达成
奖杯说明：可以选天国难度完成。由于还有全支援兽收集的奖杯，因此50连战并非终点，拿到100连战后奖励的猛象才是终点。

全武器收集 / **收集所有武器** 银杯
取得条件：武器收集率100%
奖杯说明：全角色的7级武器全部都要获得，拿过一次即可，不必一直保留。可以在画廊中查看还缺哪些，最麻烦的是当属随机出现的6、7级武器，在DLC关卡中装备高级的庆云招来打修罗难度，会比较容易取得。

天地开辟 / **开天辟地** 银杯
取得条件：在将星模式中建好铜雀台

とどろく凯歌 / **震天之凯歌** 银杯
取得条件：打过故事模式、自由模式的全关卡

黄金时代 / **黄金时代** 银杯
取得条件：在将星模式中获得的施设素材和武器素材合计超过1000个
奖杯说明：必须是在战场上获得的才算数，赠予、交换、探索等其他途径得来的素材统统不在此列。虽然是比较漫长的过程，但可以在刷绊的过程中轻松解除。

绊の高まり / **坚强的情谊** 银杯
取得条件：在将星模式中收齐全部同伴

隆盛の地 / **繁盛之地** 银杯
取得条件：在将星模式建好全部设施

威风堂々 / **威风凛凛** 银杯
取得条件：在将星模式中将名声提高到9999

珍品搜集 / **搜集珍品** 银杯
取得条件：获得所有的基地部件
奖杯说明：多打猛将战即可。

百战炼磨 / **千锤百炼** 银杯
取得条件：任意一名武将出战100次

百骑当万 / **百骑当万** 银杯
取得条件：累计击破数达到10万人

立志の将星 / **立志之将星** 银杯
取得条件：将星模式20连战达成

点と线 / **点与线** 银杯
取得条件：打过故事模式的全关卡

天启 / **天启** 银杯
取得条件：全部的角色特技均达到10级以上

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

魏传
魏传 银杯
取得条件：打出故事模式魏传的正史、假想两个结局

吴传
吴传 银杯
取得条件：打出故事模式吴传的正史、假想两个结局

蜀传
蜀传 银杯
取得条件：打出故事模式蜀传的正史、假想两个结局

晋传
晋传 银杯
取得条件：打出故事模式晋传的正史、假想两个结局

紡がれた绊
缔结的情谊 银杯
取得条件：在将星模式中与任一武将的绊达到最大

坏し屋
破坏王 银杯
取得条件：累计破坏1000个兵器
奖杯说明：在目前的版本中有BUG可轻松达成。方法是在白帝城之战·魏军中，左下角月英附近有一台虎战车会卡在墙角无限复活，消灭月英后可以从容刷之，平均不到1秒即可击破1台。此法还可以用来升级。

他传
他传 银杯
取得条件：打过故事模式他传的全部关卡

施设建造
建造设施 铜杯
取得条件：在将星模式中初次建好新设施

施设扩张
扩建设施 铜杯
取得条件：在将星模式中初次扩张设施

摇篮の将星
摇篮之将星 铜杯
取得条件：将星模式5连战达成

空中散华
空中散花 铜杯
取得条件：将敌人打成浮空状态并维持10秒钟以上再击破
奖杯说明：高难度下很多觉醒无双都可以满足这个条件。更简单的办法是骑马用弓，将敌将封进墙角后狂按△。

真の觉醒
真正觉醒 铜杯
取得条件：初次发动真·觉醒乱舞

一气呵成
一气呵成 铜杯
取得条件：1场战斗中，用旋风连击连续击败3名敌将

反转攻势
攻势逆转 铜杯
取得条件：1场战斗中，用易武反击连续击败3名敌将

连击王
连击王 铜杯
取得条件：初次打出1000以上的连击数

一骑当千
一骑当千 铜杯
取得条件：1场战斗中达成千人斩

训练终了
训练结束 铜杯
取得条件：打过全部势力的教学模式

兽突猛进
猛兽突击 铜杯
取得条件：用骑乘攻击累计击破1000人

兽王迈进
兽王迈进 铜杯
取得条件：用护卫系的支援兽累计击破100人
奖杯说明：天国难度下的黄巾结集战，救出东北的张梁后，附近的敌兵会因为妖术而全部陷入濒死状态，带上老虎在这里猛突即可。

全台词收集
收集所有台词 铜杯
取得条件：画廊中的全台词开放
奖杯说明：台词分为两个部分。共通台词只需对应角色的级别达到30级即可开放，而将星模式的台词需要将该角色的绊刷到最高并听到亲密台词后才会开放。注意绊是分对男和对女的，而且对男和对女的亲密台词也不一样，因此每个角色都需要刷两遍才行。注意连战虽然可以累积绊，但亲密台词是必须在战斗结束后回到基地时才能听到的，因此不推荐连战。

全支援兽收集
收集所有支援兽 铜杯
取得条件：支援兽收集率100%
奖杯说明：注意几种需要特殊条件才能获得的支援兽：黄金熊猫（将星模式中铜雀台完成后全武将获得的报酬、北斗（将星模式中铜雀台完成后全设施50级的报酬、猛象（将星模式中一百连战后的报酬，DLC支援兽不算在内。

全映像收集
收集所有动画 铜杯
取得条件：影片收集率100%
奖杯说明：打过故事模式的全部关卡即可解除。

全イベント收集
收集所有事件 铜杯
取得条件：事件收集率100%

全壁纸收集
收集所有桌布 铜杯
取得条件：壁纸收集率100%
奖杯说明：角色壁纸只需对应角色练到15级即可开放。特殊壁纸只要故事模式和自由模式全关卡通过即可开放，难度大幅降低。

无影
无影 铜杯
取得条件：在除教学关之外的任意关卡中，无伤过关。
奖杯说明：将星模式选最低难度的素材收集关，秒杀过关，想受伤都难。

文 八重樱 美编 NINA

《王国之心 HD 1.5 ReMIX》是融合了初代《王国之心》、《王国之心 记忆之链》和《王国之心 358/2 Days》的高清重制合集，不但画面大为进步，而且还追加了奖杯系统，囊括了方方面面的奖杯设计让玩家可以充分体验到游戏本身的全部乐趣。不过由此也导致想要获得白金的话，势必要耗费大量时间，这对于玩家的耐心无疑是个巨大的考验。本篇攻略分为初代《王国之心》和《王国之心 记忆之链》两个部分，《358/2 Days》部分全部为影像，只要观看（可不看完）即可获得奖杯。

	王国之心HD 1.5 ReMIX	Square Enix	动作角色扮演
PS3	KINGDOM HEARTS –HD 1.5 ReMIX–		日版
	2013年3月14日	1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

王国之心

操作说明

上下方向键	选择指令
△	对话、开启宝箱
○	物理攻击
×	跳跃/滑翔
□	弹返
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
L1	开启快捷指令
L2	切换当前锁定目标
R1	锁定当前目标
（快捷指令分别对应△、○、□三个键，玩家可以在菜单的カスタマイズ中设定键位对应的魔法）	

界面说明

1.物理攻击
2.魔法攻击
3.使用道具
4.召唤兽
5.索拉体力槽
6.索拉MP槽
7.MP蓄力槽

技能一览

索拉的技能习得顺序会因游戏开始时玩家选择哪种力量而发生改变，简单来说就是如果渴求剑的力量，那么在前期学习到的都是攻击系的技能；反之如果渴求盾的力量，那么保命技能入手时间则更早。这其中的差距还是相当大的，比如游戏中非常重要的一项技能“**ラストリ－ブ**”（受到即死伤害时 HP 为 1），选盾的话可在 36 级习得，选剑是在 48 级，而选杖的话则要到 90 级才能学会！所以如果在 P 难度下选成渴求杖的力量的话，接下来的战斗基本就只能“呵呵”了……玩家们在游戏初始做出选择时一定要谨慎！

P.S，除了唐老鸭和果菲外，索拉每抵达一个迪士尼世界，都会有当地的迪士尼角色作为同伴加入，他们也都有自己的专属技能，默认是在开启状态下，此处就不一一给予文字说明了。

索拉

习得等级	剑	盾	杖
6	スライドダッシュ	スラップショット	スタンインパクト
	快速冲到远距离目标前攻击	对前方敌人施展快速攻击，会心一击率高	最后一招有30%的可能转化为范围技，令周围敌人气绝
9	ライブラ	バ－サク	ドロ－
	显示目标血量	濒死时攻击力上升	更容易吸收周围的道具和小球
12	スラップショット	テックアップ	リップルドライヴ
	对前方敌人施展快速攻击，会心一击率高	弹开敌人攻击时Tech经验值增加，装备多个时效果叠加	最后一招变成强力范围技，最大MP越多伤害越大
15	カウンタ－	リフレクトガ－ド	ライブラ
	攻击被敌人弹开后迅速接近攻击，命中可获得更多MP	按□键弹返	显示目标血量
18	テックアップ	スタンインパクト	ハリケ－ンピリオド
	弹开敌人攻击时Tech经验值增加，装备多个时效果叠加	最后一招有30%的可能转化为范围技，令周围敌人气绝	空中的最后一招变成向下方的范围技
21	コンボプラス	ライブラ	MPヘイスト
	地面上的COMBO数+1	显示目标血量	MP回复速度加快
24	リフレクトガ－ド	ラックアップ	エアコンボプラス
	按□键弹返	更容易出现稀有道具，全体装备时效果叠加	空中的COMBO数+1
27	ハリケ－ンピリオド	リ－フベ－ル	テックアップ
	空中的最后一招变成向下方的范围技	使用治疗技能时受到攻击不受伤	弹开敌人攻击时Tech经验值增加，装备多个时效果叠加
30	—	ドロ－	—
	—	更容易吸收周围的道具和小球	—
33	ファイナルブレイク	—	リフレクトガ－ド
	COMBO最后一招变成对前方敌人的强力攻击	—	按□键弹返
36	ドロ－	ラストリ－ブ	エリアルスイ－ブ
	更容易吸收周围的道具和小球	受到即死伤害时HP为1	对上空中的目标进行跳跃攻击
39	リップルドライヴ	スライドダッシュ	リ－フベ－ル
	最后一招变成强力范围技，最大MP越多伤害越大	快速冲到远距离目标前攻击	使用治疗技能时受到攻击不受伤
42	—	プライズアップ	ダメ－ジアスピル
	—	消灭敌人后掉落更多小球	受伤时回复MP
45	MPヘイスト	カウンタ－	エアコンボプラス
	MP回复速度加快	攻击被敌人弹开后迅速接近攻击，命中可获得更多MP	空中的COMBO数+1
48	ラストリ－ブ	クリティカルアップ	ラックアップ
	受到即死伤害时HP为1	会心一击率提升	更容易出现稀有道具，全体装备时效果叠加
51	スタンインパクト	ハリケ－ンピリオド	スライドダッシュ
	最后一招有30%的可能转化为范围技，令周围敌人气绝	空中的最后一招变成向下方的范围技	快速冲到远距离目标前攻击

索拉

习得等级	剑	盾	杖
57	ヴォルテックス	ドロ-	カウンタ-
	冲到敌人面前施展强力回旋攻击	更容易吸收周围的道具和小球	攻击被敌人弹开后迅速接近攻击，命中可获得更多MP
60	エリアルスイ-プ	ファイナルブレイク	バ-サク
	对上空中的目标进行跳跃攻击	COMBO最后一招变成对前方敌人的强力攻击	濒死时攻击力上升
63	ダメ-ジアスピル	コンボプラス	プライズアップ
	受伤时回复MP	地面上的COMBO数+1	消灭敌人后掉落更多小球
66	コンボプラス	—	—
	地面上的COMBO数+1	—	—
69	リ-フベ-ル	リップルドライヴ	スラップショット
	使用治疗技能时受到攻击不受伤	最后一招变成强力范围技，最大MP越多伤害越大	对前方敌人施展快速攻击，会心一击率高
72	エアコンボプラス	MPヘイスト	ドロ-
	空中的COMBO数+1	MP回复速度加快	更容易吸收周围的道具和小球
75	ドロ-	クリティカルアップ	ダメ-ジアスピル
	更容易吸收周围的道具和小球	会心一击率提升	受伤时回复MP
78	バ-サク	ヴォルテックス	ファイナルブレイク
	濒死时攻击力上升	冲到敌人面前施展强力回旋攻击	COMBO最后一招变成对前方敌人的强力攻击
81	テックアップ		
	弹开敌人攻击时Tech经验值增加，装备多个时效果叠加		
84	クリティカルアップ	エリアルスイ-プ	ヴォルテックス
	会心一击率提升	对上空中的目标进行跳跃攻击	冲到敌人面前施展强力回旋攻击
87	ダメ-ジアスピル	コンボプラス	コンボプラス
	受伤时回复MP	地面上的COMBO数+1	地面上的COMBO数+1
90	ラックアップ	ダメ-ジアスピル	ラストリ-ブ
	更容易出现稀有道具，全体装备时效果叠加	受伤时回复MP	受到即死伤害时HP为1
93	コンボプラス	エアコンボプラス	コンボプラス
	地面上的COMBO数+1	空中的COMBO数+1	地面上的COMBO数+1
96	エアコンボプラス	コンボプラス	クリティカルアップ
	空中的COMBO数+1	地面上的COMBO数+1	会心一击率提升
99	クリティカルアップ	エアコンボプラス	コンボプラス
	会心一击率提升	空中的COMBO数+1	地面上的COMBO数+1
100	プライズアップ	ダメ-ジアスピル	クリティカルアップ
	消灭敌人后掉落更多小球	受伤时回复MP	会心一击率提升
—	EXPゼロ		
	不获得经验值		
—	コンボマスタ-		
	即使攻击没有命中敌人也能COMBO下去		

各事件后取得的技能

名称	效果	获得途径
ドッジロ-ル	按□键+摇杆向指定方向滚动	击败轮回镇的BOSSガ-ドア-マ-后从果菲处获得
コンボプラス	地面上的COMBO数+1	斗技大会的菲尔杯获胜奖品
クリティカルアップ	会心一击率提升	斗技大会的海格力斯杯索拉一人获得的奖品
グラビディブレイク	连续技最后一击以30%概率变成重力系攻击	斗技大会的海格力斯杯时间挑战模式胜利获得的奖品
ザンテツケン	连续技最后一击以30%概率对弱敌一击必杀	打倒阿拉伯世界的隐藏BOSS凯撒护卫后获得
エンカウントアップ	敌人出现概率增高	合成15个道具后出现
テックアップ	弹开敌人攻击时Tech经验值增加，装备多个时效果叠加	斗技大会的菲尔杯时间模式获胜的奖品
テックアップ	弹开敌人攻击时Tech经验值增加，装备多个时效果叠加	收集到90只以上狗狗的谢礼
召唤MPアップ	召唤时时间与攻击回数增加，装备多个时效果叠加	《百亩森林》的5个小游戏全部取得最高成绩
ソニックレイヴ	对中距离的目标发动强力突刺攻击	击败地狱三头犬后从克劳德那里获得
ラストアルカナム	对目标的强力连续技，最后一击结束后再按攻击键可追加攻击	梦幻岛击败虎克船长后获得
ストライクレイド	将键刃掷向目标，最后一击结束后再按攻击键可追加攻击	斗技大会的天马杯获胜奖品
ラグナロク	空中连续技，最后一击结束后再按攻击键可释放追踪光线	虚空城打倒利库后获得
トリニティリミット	消耗全体MP对周围敌人造成大伤害	斗技大会的哈迪斯杯获胜奖品

唐老鸭

习得等级	名称	效果
9	バ-サク	濒死时攻击力上升
14	MPヘイスト	MP回复速度加快
19	ダメ-ジアスピル	受伤时回复MP
24	ドロ-	更容易吸收周围的道具和小球
29	ハイパ-ヒ-リング	战斗不能时以更快速度复活
34	リ-フベ-ル	使用治疗技能时受到攻击不受伤
39	ドロ-	更容易吸收周围的道具和小球
44	ラックアップ	更容易出现稀有道具，全体装备时效果叠加
49	ダメ-ジアスピル	受伤时回复MP
54	プライズアップ	消灭敌人后掉落更多小球
59	ラストリ-ブ	受到即死伤害时HP为1
—	召唤MPアップ	召唤时时间与攻击回数增加，装备多个时效果叠加

果菲

习得等级	名称	效果
9	グ-フィ-ロケット	对上空的敌人进行跳跃攻击
12	プライズアップ	消灭敌人后掉落更多小球
15	グ-フィ-アタック	以盾为武器撞向敌人
18	ドロ-	更容易吸收周围的道具和小球
21	グ-フィ-トルネ-ド	挥舞盾牌攻击敌人
24	ラックアップ	更容易出现稀有道具，全体装备时效果叠加
30	エボリュ-ション	消耗自身3点MP为全员回血30%
33	ハイパ-ヒ-リング	战斗不能时以更快速度复活
36	ラストリ-ブ	受到即死伤害时HP为1
39	ダメ-ジアスピル	受伤时回复MP
42	MPギフト	消耗自身MP为1位队友回复3点MP
45	バ-サク	濒死时攻击力上升
48	MPヘイスト	MP回复速度加快
51	ドロ-	更容易吸收周围的道具和小球
57	ダメ-ジアスピル	受伤时回复MP
—	召唤MPアップ	召唤时时间与攻击回数增加，装备多个时效果叠加

共有技能

名称	效果	获得途径
ハイジャンプ	高跳	巨鲸世界中第一次击破BOSS后回到船上获得
マ-メイドキック	在激流中按○键逆流游泳	小美人鱼的世界中第一次击败阿斯拉后获得
グライド	跳起后按×键可在空中滑翔	梦幻岛剧情结束后
ス-パ-グライド	跳起后按×键可在空中快速滑翔	在end of the world，击败ファンタジアの魔人后获得

魔法及召唤兽

通常魔法

名称	效果	消耗MP	获得途径
ファイア	初级火魔法，威力小	1	轮回镇打倒ガ-ドア-マ-后唐老鸭赠予
ファイラ	中级火魔法，威力中	1	打倒第二形态贾方后获得
ファイガ	高级火魔法，威力大	1	封印虚空城的键穴后
ブリザド	初级冰魔法，威力小	1	仙境入手全部证据或封印本世界后获得
ブリザラ	中级冰魔法，威力中	1	打倒第一形态的贾方后获得
ブリザガ	高级冰魔法，威力大	1	战胜斗技大会哈迪斯杯排位40的贝希摩斯
サンダ-	初级雷魔法，威力小	1	完成斗技大会资格赛的剧情
サンダラ	中级雷魔法，威力中	1	战胜第二形态的海魔女阿斯拉后获得
サンダガ	高级雷魔法，威力大	1	战胜斗技大会哈迪斯杯的地狱三头犬
ケアル	HP少量回复	1	打倒丛林深处的最终BOSS后入手
ケアルラ	HP中量回复	1	梦幻岛完成飞行剧情后习得
ケアルガ	HP大量回复	1	第二次回到虚空城，和书库里的艾莉丝反复对话后获得
グラビデ	初级重力魔法，威力小	1	斗技大会菲尔杯获胜奖励
グラビガ	中级重力魔法，威力中	1	万圣节镇打倒第二形态的ブギ-后获得
グラビガ	高级重力魔法，威力大	1	战胜斗技大会哈迪斯杯的哈迪斯
ストップ	初级时间魔法，范围小	2	战胜巨鲸怪的最终BOSS后获得
ストプラ	中级时间魔法，范围中	2	完成《百亩森林》第三页的内容
ストプガ	高级时间魔法，范围大	2	击败隐藏BOSS幻影后获得
エアロ	目标被风包围，降低伤害	2	轮回镇打倒オポジットア-マ-后获得
エアロラ	目标被风包围，降低伤害的同时可攻击到周围敌人	2	梦幻岛通过黄色合体技获得的宝箱
エアロガ	目标被风包围，降低伤害的同时可攻击到周围敌人	2	找到全部99只斑点狗

（魔法除了可用来攻击敌人外，还有一些其他作用，火魔法可用来点亮蜡烛，冰魔法可用来熄灭火焰或是冻住水泡，雷魔法可以开启轮回镇3番街通往1番街的大门，重力魔法可以让虚空城那些浮在空中的宝箱下沉）

召唤魔法

名称	效果	召唤所需MP	获得途径
辛巴	召唤辛巴后选择コマンド的最后一项“チャ-ジ”可发动范围技。长按的话可蓄力，最高为4级	2	第二次来到轮回镇从里昂处获得，交给魔法使书斋的仙女后得到辛巴的召唤石
吉尼	锁定敌人后选择コマンド的最后一项“ショ-タイム”发动魔法攻击	2	封印阿格拉巴后获得
小鹿斑比	召唤后不断掉落MP小球，随着杀敌量的增加还会掉落道具	1	完成《百亩森林》第一页内容后回魔法使书斋和仙女交谈
小飞象	索拉乘坐在小飞象身上攻击，此时不会受到伤害，移动方式同水中	3	在巨鲸怪的口中，水位下降后开启入口左侧的宝箱获得水のかがやき，回魔法使书斋和仙女交谈
汀克贝尔	每隔1.7秒为队友回血一次，直到战斗结束。当索拉HP为零时会回满血（仅限一次，并且之后就会消失）	3	完成梦幻岛剧情后自动加入
木须	木须站在索拉头顶对周围敌人喷火球	3	在虚空城击败第二形态的梅尔菲森特后得到炎のかがやき，回魔法使书斋和仙女交谈

（大多数召唤兽的攻击技能都需要消耗MP，召唤兽的MP等于索拉自己的MP+装备的“召唤MPアップ”技能个数。基本来说，除了汀克贝尔和小鹿斑比之外，其他召唤兽都没什么实际作用。特别是木须，更是来搞笑的……）

全武器一览

索拉武器

名称	能力	效果	入手途径
キングダムチェーン	攻：3 MP：0	无	初期入手
ネイティブワーク	攻：5 MP：0	攻击距离长，会心一击率低	完成丛林深处剧情后
デザイアーランプ	攻：6 MP：0	高攻击力，且易弹开敌人攻击	完成阿格拉巴剧情后
トレジャーオブシー	攻：6 MP：1	MP+1，魔法和召唤攻击力上升	完成亚特兰蒂卡剧情后
パンプキンヘッド	攻：7 MP：0	攻击距离长，可连发会心一击	完成万圣节镇剧情后
フェアリーハープ	攻：8 MP：1	MP+1，魔法和召唤攻击力上升且易出现会心一击	完成梦幻岛剧情后
ウィッシュスター	攻：5 MP：0	攻击距离短，但COMBO最后一招必会心一击	完成巨鲸怪剧情后前往1番街匹诺曹的家
エグザミネイション	攻：4 MP：2	最大MP+2，魔法和召唤攻击力大上升	习得全部魔法后与梅林对话
メタルチョコボ	攻：9 MP：–1	物理攻击力极高，但MP–1，且很难出现会心一击	斗技大会战胜海格力斯杯的克劳德
パワーオブヒーロー	攻：9 MP：0	攻击力高，易出现强力会心一击，且易弹开敌人攻击	斗技大会海格力斯杯完胜
ライオンハート	攻：10 MP：1	最大MP+1，魔法和召唤攻击力上升，物理攻击力也很惊人	斗技大会战胜哈迪斯杯的里昂和克劳德
ラストリゾート	攻：7 MP：2	最大MP+2，魔法和召唤攻击力大幅上升	仙境的白色合体技获得
ラヴィアンローズ	攻：13 MP：0	攻击力高，会心一击连发，且易弹开敌人攻击	第二次来到虚空城后到书库和贝尔对话获得
约束のお守り	攻：9 MP：1	最大MP+1，魔法和召唤攻击力上升，会心一击连发	救出凯莉后在轮回镇的隠された水路和她对话获得
过ぎ去りし思い出	攻：11 MP：–1	物理攻击力出色，最大MP–1	虚空城大广间的宝箱中
アルテマウエポン	攻：14 MP：2	无论是物理攻击还是魔法都是最强的键刃	道具店合成
ダイヤモンドダスト	攻：3 MP：3	最大MP+3，魔法和召唤攻击力巨大上升	斗技大会战胜金杯赛的冰泰坦
片翼の天使	攻：8 MP：–2	基础攻击力虽然不高，但会心一击时伤害超巨大	斗技大会战胜白金赛的萨菲罗斯

唐老鸭武器

名称	能力	效果	入手途径
まどうしの杖	攻：1 MP：0	无	初期法杖
モーニングスター	攻：2 MP：0	攻击力少量上升	道具店购入
ハイスティック	攻：4 MP：0	攻击力上升	道具店购入
メイジスタッフ	攻：3 MP：1	最大MP+1	道具店购入
ウィズダムスタッフ	攻：5 MP：1	MP和攻击力都有所上升	道具店购入
バトルメイス	攻：4 MP：–1	强化物理战斗力，减少MP	道具店购入
ソリッドメイス	攻：7 MP：–1	强化物理战斗力，减少MP	道具店购入
グランドメイス	攻：9 MP：–1	强化物理战斗力，减少MP	道具店购入
ロードフォーチュン	攻：7 MP：1	魔力和支援攻击力都很强大的法杖	习得全部召唤魔法后去魔法使书斋和仙女对话
クリティカルメイス	攻：11 MP：–1	不时会爆发强力攻击的法杖	奥林匹斯竞技场的白色合体技获得
ウィザーズレリック	攻：8 MP：2	最大MP+2	在虚空城的ウィザード身上以0.2%的概率掉落
ロッドオブドリーム	攻：5 MP：2	最大MP+2	入手全部高级魔法后与梅林魔法师交谈获得
メテオストライク	攻：11 MP：0	强化物理攻击力，并会出现会心一击	最后的世界中，巨大クレバス的宝箱
ファンタジスタ	攻：4 MP：3	牺牲物理攻击力，换取强大的魔力	道具店合成
セイヴザクイーン	攻：10 MP：2	拥有超强攻击力和魔力的法杖	斗技大会的哈迪斯杯，索拉一人挑战成功

果菲武器

名称	能力	效果	入手途径
骑士の盾	攻：1 MP：0	无	初期盾
ミスリルシールド	攻：4 MP：0	攻守平衡的盾	道具店购入
プラチナシールド	攻：6 MP：0	攻守平衡的盾	道具店购入
スマッシャー	攻：3 MP：0	强化攻击力的盾	道具店购入
ギガースフィスト	攻：7 MP：0	大幅强化攻击力的盾	道具店购入
スタウトシールド	攻：1 MP：0	优先防御的盾	道具店购入
ゴーレムシールド	攻：3 MP：0	优先防御的盾	道具店购入
アダマンシールド	攻：5 MP：0	优先防御的盾，但攻击力也不俗	道具店购入
ヘラクレスの盾	攻：9 MP：0	蕴含强大攻击力的盾	斗技大会的海格力斯杯获胜
源氏の盾	攻：8 MP：0	攻击和防御都很优秀的盾	斗技大会的哈迪斯杯，击败尤菲后获得
ディフェンダー	攻：13 MP：1	高攻击力，且MP+1	虚空城的ディフェンダー以0.2%的概率掉落
ガードオブドリーム	攻：6 MP：2	最大MP+2	入手全部“免许皆传”后从梅林魔法师处获得
マッシブバンバ	攻：13 MP：0	虽然很小，但攻击力很高	最后的世界中，在梦幻岛的牢狱的宝箱获得
セブンエレメンツ	攻：4 MP：3	牺牲攻击力、强化魔力的盾	道具店合成
セイヴザキング	攻：9 MP：2	最强之盾	斗技大会的哈迪斯杯，限时模式挑战成功

流程攻略

Dive to Heart

教学关卡，首先会让玩家选择渴求哪种力量、舍弃哪种力量，PROUD 难度下强烈建议玩家选择渴求盾舍弃魔法，其他难度无所谓。继续完成一系列指示后，会来到命运之岛上，分别回答泰达、瓦卡和索菲亚三人的问题，这三个问题决定了玩家的成长速度，全部选第一个答案是早熟，全部选第二个答案是普通，全部选第三个答案是晚熟。

接着消灭一波小蚂蚁后沿着台阶来到美女与野兽的平台会与巨大的暗影交战，此时想要获胜的话难度有点大，无需纠结，输了也没关系的（如果是选了 BEGINNER 难度的话，开战前记得把 8 个加攻击力和 8 个加防御力的道具吃了，就可以秒杀 BOSS= =）。

命运岛

和凯莉对话后去寻找材料：圆木 ×2、大布 ×1、绳子 ×1。圆木分别在海边和利库所在的浮岛上，大布在树的中间树洞中，绳子在泰达身后。收集全材料后交给凯莉，第一天结束。

第二天开始后，前往入江和利库对话，利库会提出进行赛跑比赛，这个赢不赢其实无所谓，但赢了的话可以获得きれいな石，可卖掉填补初期金钱不足的情况（可以利用中间的木塔的滑轮快速抵达目的地）。接着和凯莉交谈，得知今

天要找的材料是海鸟蛋 ×1.，蘑菇 ×3、木之实 ×2、鱼 ×3、饮用水。海鸟蛋在滨边左侧的椰子树上，爬到一旁细树的顶端，然后跳到椰子树上获得；蘑菇分别在秘密场所、入江中间位置的石头后面（需推开石头）和入江的木塔角落里；木之实可通过敲打椰子树获得（青色的果实）；鱼在滨边的水中获得；饮用水在瀑布中获得。将材料交给凯莉后第二天结束。

一段剧情后操纵索拉去浮岛找利库（此时所有攻击都是无效的）。对话后获得键刃，再前往秘密场所找凯莉。剧情后再一次与BOSS ダ－クサイド交手。BOSS的技能没什么变化，但此时的索拉没有翻滚弹返等技能，较容易受伤。注意BOSS丢闪电球时多保持移动，切莫贪刀。

轮回镇

先前往2番街，这里会刷出大量小蚂蚁，可以先练练级。战斗后返回1番街，先到西德的饰品店存个档，出来后会遭遇里昂（史考尔），有场小战斗，输赢无所谓。剧情后再次和里昂对话，选择第一个选项后在大量无心中杀出一条血路前往3番街，唐老鸭和果菲成为同伴，BOSS ガ－ドア－マ－登场。BOSS由双手、双脚和躯干组成，需要先破坏掉手脚后才能对躯干继续造成伤害。要注意的是BOSS的跳压攻击，高难度下极有可能秒杀索拉。锁定目标后连点两下△键可让唐老鸭和果菲同时攻击同一个目标。胜利后可获得初级火焰魔法和翻滚技能，一定要装备上。

收集一下轮回镇的宝箱后就可以乘坐积木船前往下一个世界“仙境”了。

仙境

先和锁头对话，然后调查床露出入口，再喝桌子上的药水变小，来到女王城堡。剧情后要帮爱丽丝寻找无罪的证据，四个证据（小方块）分别隐藏在：

1. 莲花之森的右侧被灌木包围起来的区域内

2. 莲花之森靠近茶会会场入口处上方的荷叶上

3. 从获得第一个证据的区域内往上跳，穿过树洞回到不思议房间内，证据就在脚边

4. 给莲花之森入口左侧的花苞一个POTION，然后将入口右侧的树桩踩下去，吃松果变小后前往入口右侧最上方的出口，来到不思议房间，会掉到水龙头上，证据在右手边

收集齐证据后返回女王城堡，和站在爱丽丝旁的红心士兵对话，选择审判再开，红心女王会放出一个假证据在其中，直接选择左边第一个即可。（如果没有收集全部证据也是可以开庭的，但结果会导致唐老鸭和果菲接下来无法参战）暴怒的红心女王召唤出杂兵，集火攻击塔楼将其破坏掉就可以结束战斗。

穿过莲花之森，抵达茶会会场，再经由一旁的小门来到不思议房间，调查房间中央的两盏油灯点火，之后再调查墙壁上的把手可返回女王城堡，存盘后回到正常状态的不思议房间准备BOSS战。

BOSSトリックマスター是前期比较难对付的BOSS之一，因为他的攻击点位于胸部位置，但索拉的平地起跳是很难打到他的，只能多利用桌子、椅子为跳板来攻击。给予一定伤害后，BOSS会暂时气绝，此时就可以在平地攻击它了。BOSS血量减为1条时，它会在壁炉处点燃手中的火把，频频发射火球，高难度下被火球打中差不多就是2/3的血量，但可以躲在椅子后面安全回避掉。这场战斗的重点在于掌握好起跳时与建筑物之间的距离，不要搞得跳来跳去都跳不上去，那样很容易陷入苦战。

获胜后从存档点坐积木船可以前往奥林匹斯竞技场和丛林深处。

丛林深处

剧情后先与美洲豹交战，无论获胜与否泰山都会加入成为同伴。（之后每一个迪士尼世界中都会有迪士尼角色作为同伴加入，整体实力强于唐老鸭和果菲，建议将其中一人换下）跟随泰山来到大穴，跳入中空的树洞中往下滑，沿途挡道的树枝可以砍断，来到营地。

进入帐篷和简对话，出门在营地寻找6枚胶片，找全后调查帐篷内的放映机观看胶片。剧情后从カバの沼尽头的树藤往上爬，一段剧情后再沿着树藤往上爬，经过奥地の大树来到树上の家。

救下小猩猩后返回营地的帐篷，剧情后离开帐篷，看到小猩猩被无心袭击，出手相救获得一块积木。之后要分别前往竹やぶ、岩壁、奥地の大树、树上の家拯救小猩猩，全部营救成功后返回营地帐篷。再离开帐篷时会听到枪声，赶往竹やぶ再一次战胜美洲豹。

返回帐篷，发现简捉走了。赶往奥地の大树，锁定攻击树干上黑色的果实解救简。之后就可以前往岩壁与BOSS交战了。

这场BOSS战有两个BOSS，分别是变色龙和克林顿。首先克林顿会召唤出一波无心猴子出来，自己则在一旁射击，集火将克林顿的HP打掉，变色龙就会登场。此时就要集中攻击变色龙了，变色龙刚登场时是隐身状态，锁定持续攻击它才会现形。它的镭射光线伤害较大，见BOSS要发射光线时就往它肚皮下面滚更容易躲过。消灭变色龙后再解决克林顿就没什么难度了。

获胜后经过泷之里来到こころの洞穴封印本世界，索拉习得初级治疗技能并获得新键刃。

奥林匹斯竞技场

和菲尔交谈后去推旁边的石头，发现推不动，再和菲尔交谈，可以参加破坏木桶的资格赛。资格赛分为两场，第一场没什么难度，第二场高处的木桶可以用魔法或是拿其他木桶砸过去破坏掉。胜出后返回广场入口处，从哈迪斯那获得参赛券。再与菲尔交谈，就可参加预选赛。预选赛是6连战，全部获胜后克劳德会登场。胜负无所谓，战斗结束后地狱三头犬就会作为BOSS出现。这个BOSS前期挑战有些难度，一是伤害大，二是很难攻击到，建议中期再来挑战。获胜后可从克劳德那里获得一项技能。

轮回镇

和邮筒旁的尤菲交谈，得知里昂正在隐藏水路那里练剑。经由2番街抵达2番街：路地里的水路尽头，发动合体技打开闸门进入。和里昂交谈2次后原路返回1番街，到饰品店和西德交谈，帮他把一本旧书送到3番街的魔法使书斋，之后就可以去《百亩森林》中玩了（详情可见后文关于《百亩森林》的章节）。

离开书斋返回3番街，触发与利库相遇的剧情。然后前往3番街靠近2番街出口处的小**さな**家，和西德等人交谈。

来到2番街，穿过尽头的**からくり**部屋，从另一端的出口来到建筑外，攀爬扶梯上到屋顶，在栅栏前发动合体技后连续三次拉动钟绳，钥匙孔就会出现。走过去后与BOSS**オポジットアーマ**－交战，同之前在本世界遭遇的BOSS一样也是装甲系的无心。先攻击它一段时间后BOSS会进行重组，攻击力大幅提升。除了之前那些招式外，BOSS还多了一招用身体发射光球的技能，当BOSS开始使用这招时就往它怀里方向滚动，基本可以安全躲避掉光球攻击。

胜利后回到1番街和西德对话，乘坐积木船穿过下方星云去往阿拉伯世界。

阿格拉巴

从大通り的木杆爬到阿拉丁的家，解救被压住的飞毯，然后调查房间内的一个柜子，出现一个钥匙孔。

前往里通り，遇到公主茉莉。剧情后清理掉一波杂兵，跳到上层平台，打开钥匙孔。

经过广场来到沙漠，和飞毯对话选择第一个选项，来到魔法洞穴帮助阿拉丁，剧情后阿拉丁成为同伴。

剧情后来到里通り，再前往大通り，回到阿拉丁的家中。一段对话后再返回大通り，从阿拉丁家对面的出口前往ハザ－ル，打开此处的钥匙孔。从大通り新打开的门来到王宫前，跳下发生剧情。之后有场小BOSS战，攻击BOSS的头和尾即可，没什么难度。

获胜后公主被贾方掠走，到沙漠乘坐飞毯去往魔法洞穴。洞穴的入口是个巨大妖怪的头部，要攻击它的双眼才能造成伤害，注意躲避BOSS双眼发射出的光线。获胜后进入洞穴内。

先从入口的右侧来到遗物の间，让小猴子点亮石像手中的机关，然后从右侧水渠前往沉默の间，点亮石像机关，再从左侧的水路来到沉默の间，登上地面后从另一端的水路来到隠された部屋，上岸后用火魔法击打石柱，返回广间，经过底无しの间、宝物库，最终来到ランプの间，遭遇BOSS贾方。

这是贾方的第一形态，他会不停地在场地内移动，发射激光或是场地中央召唤出冰魔法，移动时尽量不要待在场地中央位置。另外贾方还会命令神灯来攻击索拉，不过并不算频繁，当听到神灯说"对不起、快逃"时翻滚躲开就可以。

战斗胜利后去救公主，不甘示弱的贾方也变成了魔人状态。出去存个盘，再返回ランプの间，跳入坑中，打第二形态的贾方。

此形态下的贾方无法被攻击到，只有打叼着神灯的鹦鹉才有用。鹦鹉会频繁移动，多用锁定键来确认其位置，贾方魔人则会在场外丢大火球砸索拉，利用场地内建筑的高低差不难躲过。

获胜后乘坐飞毯逃离洞穴，本世界的剧情就结束了。从存档点处选择积木船去往下一个世界了，中间的星云无需进入，飞行至一半时会被鲸鱼吞入肚中。

巨鲸怪

剧情后，从腹部1→腹部2→腹部3→腹部2→腹部5→腹部6→腹部5，踩着木桶跳到高台上，进入腹部4。触发与利库相遇的剧情后，前往肠进行BOSS战。这场战斗虽然有利库加入，但本质上没什么帮助＝＝，集火攻击BOSS头部即可。

获胜后跳入洞中回到木船上，和匹诺曹的爷爷交谈后打开一旁的宝箱获得高跳的能力。前往腹部入口上方的洞，来到**のど**，跳到顶层被吸入胃袋中，这是第二场BOSS战。BOSS周围都是胃液，不要站在那里，否则会持续掉血。攻击一段时间后BOSS会张大嘴巴露出中心的核，攻击这个部分可以掉落回血小球。

获胜后会被鲸鱼喷出，返回阿拉丁世界。再乘坐积木船，前往亚特兰蒂卡。

亚特兰蒂卡

剧情后要追上小丑鱼6次，成功后会出现一波杂兵，消灭它们，然后敲击白色贝壳，出现存档点。跟随墙壁上的黄色箭头指示来到トリトン王の间。不过显然国王并不太欢迎索拉，一行人被轰出来后前往位于海底峡谷右侧的アリエルのかくれが，会出现剧情。在海底峡谷中会有海豚到处游动，调查它一次之后，它才会出现在アトランティカ。

逆着黄色箭头所指原路返回，途径大海のよどみ时可以在墙壁上看到一个海胆，用火点燃后会开启通往アトランティカ的捷径。

回到アトランティカ，抓住海豚，让它将索拉一行带到破难船处。游进船舱，打开宝箱后获得王家的水晶。这个场景内会有大鲨鱼出没，打晕它后可获得高级POTION。

回到アリエルのかくれが，靠近墙壁上的家纹后国王出现，击碎了水晶，艾丽尔愤而离去。前往トリトン王の间，得知权杖被海魔女阿斯拉骗走，艾丽尔再次成为同伴。

返回破难船处，打晕鲨鱼后调查埋在海沙中的小船，出现潮の魔窟的入口。进入后先往右侧走，来到潮の岩屋存盘，然后走左边，来到アースラの岩窟打BOSS。

阿斯拉这个BOSS比较特殊，她经常会高速旋转，此时是无敌状态，很难造成伤害。玩家需要连续向场地中央的魔法壶发射火魔法，大约8次后壶就会爆炸，导致阿斯拉暂时气绝，此时再追上去给予伤害，反复数次即可消灭她。但本场战斗对MP的消耗量很大,开战前注意带足MP药水，如果没有药水了还可以打两条无限复活的鳗鱼来回复MP。

战斗胜利后，阿斯拉会逃走，索拉获得逆流游泳的技能。装上技能后从破难船前往大海のよどみ，进入对面的洞穴，再一次与阿斯拉交手。

此时的阿斯拉已经完全巨大化，只有攻击她的头部才能造成伤害。BOSS的攻击手段相当多变，而且伤害不低，建议游到她后脑部位攻击会相对安全一些。因为在亚特兰蒂卡是无法翻滚和弹返的，所以对付这个BOSS没什么太好的办法，实在打不过的话可以等游戏后期再来挑战。

击败阿斯拉后前往アリエルのかくれが封印本世界。

万圣节镇

剧情后前往研究所，得知杰克正在进行一系列关于无心的研究。杰克成为同伴后前往棺のある墓地，消灭一波杂兵后ZERO和莎莉会出现，获得素材ワスレナグサ。返回研究所和博士交谈，得知还缺少一件素材。

再次回到棺のある墓地，调查尽头的棺木来到集合墓地，和镇长交谈，镇长提示说要按照幽灵出现的顺序调查墓碑，幽灵会出现3次，不难记住位置。成功解谜后在一旁的南瓜头中会出现宝箱。

再次返回研究所和博士对话，好不容易制作出来的心却被三个捣蛋鬼抢走了。从棺のある墓地来到集合墓地，再抵达月の见える丘，调查小丘脚下的石碑，就可以前往吊り桥了。径直走来到ブギ－の屋敖，开门进入，用火魔法启动升降板，来到上层，一直往上走来到小鬼たちの部屋，解决掉3个小鬼后敲击房间内的机关，然后离开房间，跳到最底部。

乘坐浴缸返回门口，往右侧跳下去会看到一扇绿色的大门，进去与BOSS ブギ－交手。

开战后ブギ－会将索拉一行人炸到转盘上，而他却在场外，无法攻击到。每隔一段时间，转盘上的按钮就会发光，此时对应ブギ－所站的位置踩到相应的按钮上，机关就会升起，索拉就能攻击到BOSS了。比较烦人的是ブギ－在场外会频频丢筛子进来，随机刷新各种机关和小怪，不要慌乱，让同伴们来清理这些杂兵，索拉专心跟踪ブギ－的移动即可。

获胜后来到屋外，ブギ－居然和房子合体了……此时要清理掉房子上的7个紫色毒瘤，毒瘤所在的位置比较分散，建议多用锁定键来寻找。

梦幻岛

剧情后彼得潘成为同伴，离开起始的房间后从下一个区域右上方的门进入，跳下中央的梯子来到冰藏室，从另一端的梯子爬到台所，然后从天花板角落的洞跳到船室，发动合体技放下梯子，爬上梯子来到船长室，与影子索拉交手。影子索拉每隔一段时间就会放出几个分身，分别消灭之后才能继续攻击本体，因为他经常会潜地移动，装上スライドダッシュ这个技能会很有用。

胜利后开启地上的暗门跳下去，剧情后再返回船长室，开门来到甲板上。习得飞翔能力后先消灭一波杂兵，再与BOSS虎克船长战斗。虎克船长会召唤出飞在空中的海贼船，丢炮弹攻击索拉，不用理睬它，集火攻击船长即可。消灭他后场景会自动切换到钟楼上。锁定表盘的时针，敲击它直至12点，封印本世界。

之后返回轮回镇，和西德对话入手新积木。虚空城出现在大地图上，同时奥林匹斯竞技场的海格力斯杯开赛。海格力斯杯的最后一战要索拉独自挑战海格力斯，打法相见后文的“斗技大会”，获胜后可封印本世界。

虚空城

飞往虚空城的沿途敌机强大众多，高难度下一定要改造过积木船再去挑战。

来到虚空城后往上走，靠近门口时会与利库相遇，索拉的键刃被夺走，唐老鸭和果菲也暂时离队了。此时索拉只有一把木剑，是无法攻击无心的，遇敌时尽可能逃走吧，必须要战斗时就躲在野兽身后。

来到正门，但大门被锁住了。往右边走，乘坐电梯来到基部。跳进右边的水泡里可来到地下水路，记忆点旁有一处栅栏能让野兽撞开，再乘坐水泡来到一处小迷宫中（抵达小迷宫后左侧的墙壁可让野兽撞开，里面是地下牢）。调查发光的机关可以移动栅栏，依次调查前进，最终开启控制城堡大门的机关。

原路返回正门，剧情后索拉重新入手键刃，与利库有场小战斗。此时的利库还没什么难度，多保持移动回避其攻击就能取胜。

胜利后上楼梯来到2层尽头的大门处，调查门上的无心图案得知需要4枚徽章。来到左侧的书库，这里有一个迷你小游戏，将散落在书库中的图书按照颜色顺序摆放好就可以开启两扇门，一扇通往エントランス，一扇通往トロツコ乘り场。

来到エントランス（上层），用火点燃所有蜡烛后出现一个徽章；发动红色合体技后出现一个徽章；将石像往左推到尽头会出现一个宝箱，里面是一个徽章；打破陶罐后出现一个徽章。用雷魔法启动石碑的机关，拾取全部徽章开门来到トロツコ乘り场。

进门后往左侧走，来到正门。调查蓝色的水晶来到大纹壁，再调查尽头红色的水晶乘坐电梯来到另一端（中途有强制战斗）。

回到トロツコ乘り场，乘坐电梯上楼后再回到大纹壁。调查蓝色水晶来到高楼，调查这里的红色水晶令石柱下降，然后经过トロツコ乘り场来到高楼另一端，调查水晶令石柱下降。

跳上石柱，经过トロツコ乘り场来到礼拜堂。

剧情后要与第一形态的梅尔菲森特交手。梅尔菲森特会一直站在一个移动的圆盘上，首先要攻击这个圆盘直至其不再发光，才能对魔女造成伤害。魔女会不停地召唤杂兵来干扰索拉，并且还会放出巨大的光球，被光球打到伤害较多，可以利用房间建筑物的墙壁来躲过。

战斗胜利后存个盘，跳入黑洞打第二形态的梅尔菲森特。黑龙化的魔女是后期BOSS中的一大难点，她的攻击范围极广，而且伤害巨大，无论是喷火焰、地面冲击波，还是飞弹、甩尾、啃咬，对高难度而言几乎是招招致命，索拉也极难近身攻击。如果是打B难度或是N难度下，一开战就把汀克贝尔召唤出来，让她持续为我方回血再上前血拼。P难度下硬拼很是困难，建议开战前将身上装满圣灵药，开战后马上往后方翻滚，滚到树枝后面，然后召唤出小鹿斑比，锁定BOSS头部后持续用火焰魔法将其磨死。这招虽然耗时长，但却是最为安全稳妥的打法，注意当BOSS频频甩头时就先不要发射火球了，容易MISS。

胜利后从黑洞返回存档点处，前方出现新的入口，来到大广间与被安塞姆附身的利库再次交手。这场战斗只有索拉一人参战，而利库的实力却强了不少，多使用弹返的方法能加快磨血速度。当利库的HP减为1条时他就会开始频繁使用全场范围技，当他使用该技能时会先浮在空中，并且全场变暗。此时索拉要解除对利库的锁定，并开始在场地绕圈翻滚，才能躲开接下来的一连串攻击，否则被连到一次基本就要挂了。

获胜后自动回到轮回镇，在小さな家和大家交谈后再来到1番街和西德交谈。接着来到隐された水路，在凯莉所面对的前方太阳壁画处入手一块积木，和凯莉交谈后回去找西德改造积木船，通过轮回镇下方出现的星云再一次前往虚空城。

原路返回礼拜堂，和各位公主交谈后前往大广间，进入钥匙孔来到暗の渊，打BOSS贝希摩斯。没什么难度的BOSS，从它的后脚跳上头部，攻击角就可以。获胜后封印虚空城。

返回书库和艾莉丝反复交谈，可以入手安塞姆报告书和高级治疗魔法，来到二楼触发野兽和贝尔相遇的剧情，获得一把键刃。

乘坐积木船前往最后的世界。

最后的世界

最后的世界是由多张不同的地图所组成的，宝箱数量也相当多，走过路过不要错过哦。

果ての魔空：这里看似没有路，但实际上是有无形的墙壁阻挡的，基本来说只要朝着宝箱所在的方向前进就可以。从这里开始就会出现大量无心强敌，有些是走到某个地方就会出现，有些则是开启宝箱时会出现，等级低于50级的来打这里会较为吃力，保险起见的话可以召唤出汀克贝尔来帮忙。

巨大クレバス：出口在正前方的最底层，直接跳下去往前走即可。

世界の牢狱：这里是由多个世界的小场景组成的，每个世界中都有杂兵和一个宝箱，维尼小熊的世界中有存档点。存盘后前往下一个场景“研究室”，消灭走廊里的全部敌人后一旁房间的门会开启，进入调查中央的装置，会再出现一波杂兵，全部消灭后原路返回外面，原有的光柱就会消失，变成一个空洞，跳下去打BOSS ファンタジアの魔人。幻想的魔人和之前打的阿斯拉差不多，也是绕到它后脑勺部位攻击，玩家也可以站在魔人的肩膀上发动特殊技。BOSS的全屏火焰烧人很疼（会连烧三下），玩家可以远离BOSS来躲避，如果要硬吃这一伤害的话，记得先确保血量在2/3之上，已经学会了ラストリ－ブ这项技能战斗会容易一些。

胜利后习得高速飞翔的技能，从下方的入口进入火山内，一直前行到交じり合う世界，这里要消灭N波强大敌人，数量众多且攻击力不俗，召唤汀克贝尔或是小鹿斑比来帮忙吧。

封印全部破碎后来到最後の休息存档，这是游戏中的最后一个存档点，再往前走的话就回不了大世界了。

调查2次大门后回到命运岛，先前往秘密场所然后到海边找利库，剧情后与安塞姆第一次交手。此时的安塞姆攻击欲望不是很强烈，直接近身攻击他就可以，当他身后的黑影挡在前面时，绕到其背后继续攻击即可。给自己上一个风魔法可以弹返冲击斩，当黑影高举双手时就要翻滚远离安塞姆了，否则被黑影抓住会进入“附身”状态，该状态下索拉头顶会有一个问号并每隔几秒掉一次血，如果索拉用物理攻击BOSS的话，还会被黑影抓住暂时无法动弹。如果进入“附身”状态，玩家可以召唤出小飞象来避免掉血。

击败安塞姆后整理一下装备，因为接下来的几场BOSS战是连续下来的，再也没有机会整理装备和道具了。

前往新出现的大坑，游戏中的第一个BOSS会再次出现。除了血更厚、伤害更高一些外，没有任何变化，虽然索拉没有同伴相随，但解决它也并非难事。

战胜ダ－クサイド后紧接着是安塞姆二回目战，同样没有同伴随行。该状态下的安塞姆多了两个招式，分别是“地走り冲击波”和“暗黑のオ－ラ”。“地走り冲击波”是黑影双手向前方挥动，放出一条地面白色光波，但只对地面有攻击判定，向BOSS所在方向跳过去攻击可赚得一些伤害；“暗黑のオ－ラ”分为两个阶段，首先是暗影连续10次从地下钻出，结束时会向周围放出光波，整个过程中安塞姆都是无敌的。BOSS使用这一招时，索拉要在场地内持续翻滚来回避（或是直接用弹返也可以，但收尾招不容易躲过），收尾的光波攻击范围较大，最好贴到版边去比较安全。另外，如果不小心中了“附身”，在状态解除后不要着急上去攻击，贴近BOSS时黑影就会伸手来抓，翻滚躲过之后再出手就好。

最后要面临的敌人是已经化为巨大战舰的安塞姆——混沌世界。这场战斗分为八个阶段，需要依次破坏掉战舰的不同部位，而且主要战斗都是浮空战，不能翻滚和弹返，战斗时间不免要拖得很长，保持冷静应战很有必要。

1. 首先是索拉独自一人单挑安塞姆。安塞姆只会两招，一招是前方大范围的乱舞，一招是召唤小悬浮器发射交叉的镭射光线。还是采用老战术绕到安塞姆的后背用普通攻击减血就可以，当出现镭射光线时可以通过上下移动来回避。BOSS的HP为零后安塞姆的面前会出现一面盾牌，索拉从新出现的暗之穴进入战舰内部。

2. 进入内部后一片漆黑，周围会出现16只小蚂蚁无心，全部消灭掉之后会出现核心部分，破坏核心就可脱出（小蚂蚁会掉落大量血球）。

3. 来到外面后要消灭掉新出现的暗之穴周围的2个大炮台和6个小炮台。

4. 成功后再次进入暗之穴内，此时果菲会归队，依旧是消灭一波杂兵后，破坏核心离开。

5. 和果菲一起打倒战舰前端的脸。

6. 从BOSS前面出现的暗之穴进入，唐老鸭归队，还是消灭一波杂兵后，破坏核心离开。

7. 三人一起破坏掉位于中央位置的炮台和中枢神经。

8. 最后三人一起挑战解除保护的安塞姆。基本战术和第一阶段相同，不过此时的安塞姆多了“MP吸引”和“大いなる闇”这两招。“大いなる闇”是BOSS放出一个巨大的黑球，会将索拉等人吸过去，这个只要看到黑球出现就飞远即可；比较麻烦的是“MP吸引”，会逐步吸收掉索拉6格MP，很有可能影响到索拉回血。所以在战斗开始后，先下降到下方平台上，将汀克贝尔召唤出来，让她帮忙时刻回血能令战斗轻松不少。如果索拉的MP最大值很高（≥11）的话，也可以召唤小飞象和吉尼来制造大伤害。

合体技

合体技（トリニティ）是《王国之心》独有的特色，在世界各地都存在一些三颗心串联在一起的标志，共有蓝、红、绿、黄、白五种颜色，需使用相应颜色的合体技才能开启。下面就列举出合体技的习得时间以及图标所在位置供玩家们参考。（由于合体技图标的数量很多，且各个世界都有分布，故建议玩家等到拿起全部合体技再来收集会更有效率）

蓝色合体技：轮回镇打倒ガ－ドア－マ－后入手。

图标所在位置：

1.轮回镇1番街通向外界的大门口

2.轮回镇1番街酒吧附近的地面

3.轮回镇3番街的斜坡上

4.轮回镇魔法使书斋的存盘点旁

5.仙境的莲花之森，右侧有蘑菇的区域内

6.仙境的莲花之森，审判结束后回到这里，左侧会出现一块大石头，变大后将石头踢入水中，再变小，踩着荷叶进入被包围起来的区域

7.奥林匹斯竞技场入口广场左侧的石柱后面

8.奥林匹斯竞技场入口广场右侧的石柱旁

9.丛林深处的营地，靠近カバの沼入口处

10.丛林深处的奥地の大树，靠近树上の家入口处

11.阿格拉巴的バザ－ル地面上

12.阿格拉巴的沉默の间中央的平台上

13.巨鲸怪的口中，待水位下降后跳到入口左前方的木板上

14.巨鲸怪的のど底部

15.巨鲸怪的腹部5最低处

16.虚空城的地下牢中，需先让野兽破坏掉地下水路的墙壁

17.虚空城的大纹壁

红色合体技：完成丛林深处的剧情后获得
图标所在位置：
1.轮回镇1番街索拉最初醒来的地方
2.轮回镇2番街：路地里的水路入口处
3.轮回镇2番街的からくり部屋屋顶
4.阿格拉巴的宝物库地面上
5.万圣节镇通往ブギ-の屋敷的石柱门下方
6.虚空城的エントランス上层

绿色合体技：完成阿格拉巴的剧情后获得
1.轮回镇1番街饰品店内
2.仙境的うさぎの穴，存档点旁边
3.仙境的不思议房间的壁炉里
4.奥林匹斯竞技场入口广场的排位表前
5.丛林深处的最上层，不太显眼
6.阿格拉巴的物置部屋
7.梦幻岛的船室
8.巨鲸怪的口中的木船顶，学会高跳后获得
9.虚空城的书库2楼

黄色合体技：斗技大会的海格力斯杯获胜
1.轮回镇魔法使书斋的后面
2.奥林匹斯竞技场的存档点附近
3.阿格拉巴的魔法の洞窟：广间
4.梦幻岛的船舱

白色合体技：虚空城战胜利库之后获得
1.轮回镇的隠された水路
2.仙境的莲花之森，进入后从右下角高处的入口前往不思议房间，然后从前方的壁炉那里跳下来到来到另一间不思议房间，径直走到油画中，回到莲花之森
3.奥林匹斯竞技场入口广场的正中
4.丛林深处的こころの洞窟
5.阿格拉巴的魔法の洞窟：入口
6.万圣节镇的月の见える丘
7.梦幻岛的海贼船（甲板）最高处
8.鲸鱼怪的腹部6
9.亚特兰蒂卡的トリトンの宫殿的中间建筑物上
10.虚空城的逆巻く滝の底

分支剧情

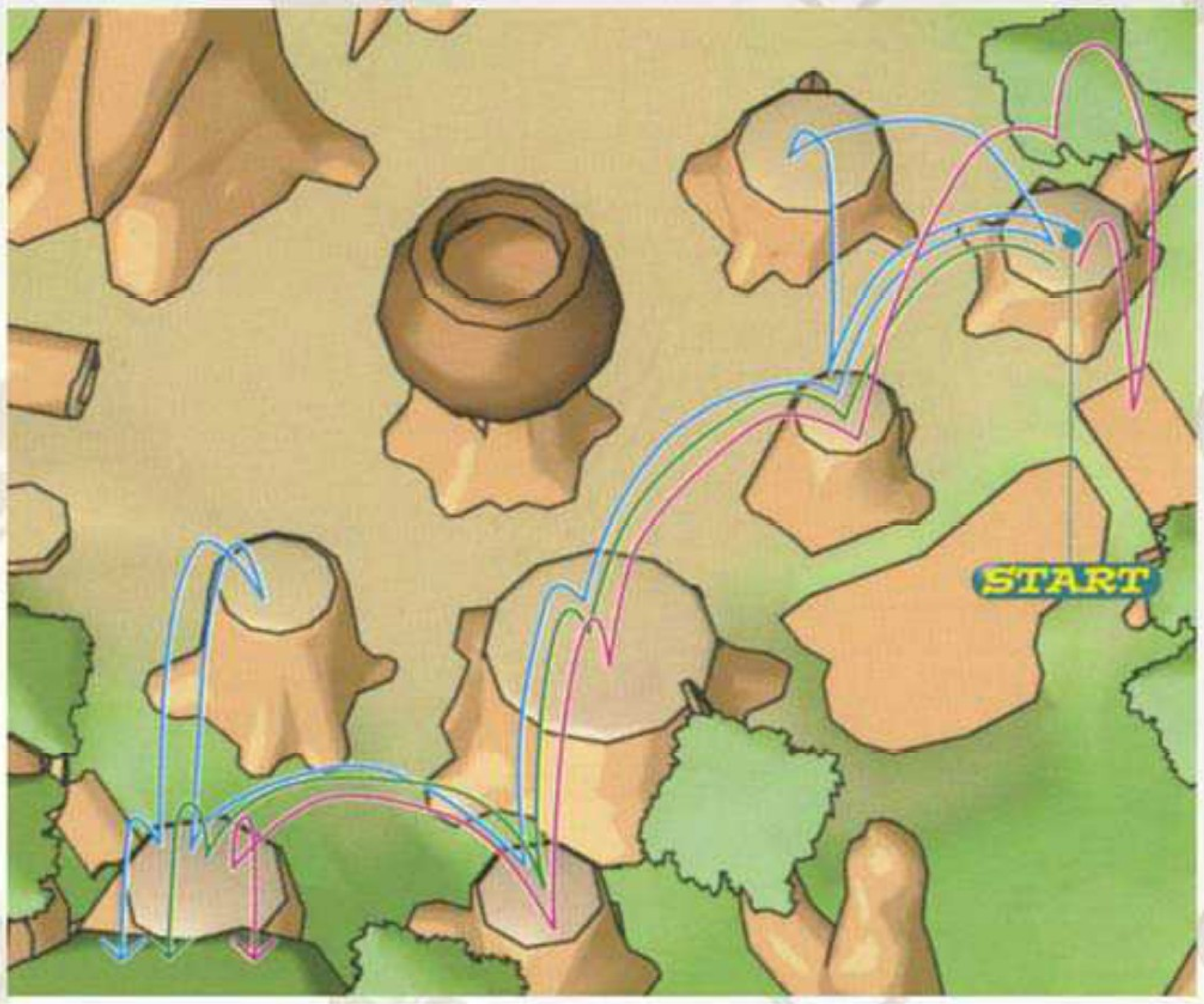
百亩森林

第二次返回轮回镇时，西德会让索拉将一本书带给梅林魔法师，这本书就是《百亩森林》。但是书页散落在世界各地，只有全部收集齐了之后才能完成此处的剧情。五张书页分别散落在：

1. 阿格拉巴的暗闇の间
2. 巨鲸怪的腹部 6
3. 亚特兰迪卡的アリエルのかくれが
4. 万圣节镇研究所的书架上
5. 找到 51 只斑点狗后的奖品（要回到轮回镇 2 番街斑点狗的家中领取）

《百亩森林》中都是各种小游戏，而且该世界封印与否并不会影响到主线流程，玩家可以留到游戏后期再来做。

●来到书中后先前往左下角的草原，与苦恼中的维尼熊对话。然后移动到プ－のいえ，维尼熊因为找不到蜂蜜吃而情绪低落，离开维尼的家后猫头鹰会出现提示需要其他书页才能继续剧情。



●返回大地图后，前往上方的ハチミツの木，在树后面找到小猪，交谈时维尼会出现。接下来要做一个小游戏，维尼抓着气球往树上飞，路过蜂窝时会掏蜂蜜出来。但是蜜蜂会来蛰维尼，索拉要在蜜蜂攻击到气球前将其驱散。如果不慎从树上掉了下来，可以用指令键快速回到维尼身边。完成小游戏后该书页就会变成小鹿斑比的召唤石。

●再来到大地图左上角的ラビットのへや，调查邮箱可以收到一封维尼的来信。绕到屋子后面，看到维尼和小猪正在窥视屋内，对话后进入房间中，在房梁中找到维尼挚爱的蜂蜜，趁着维尼吃得正欢之时离开房子。靠近出口时兔子会追上来，原来是维尼吃了太多蜂蜜被卡在窗户上了。到屋子后面和维尼交谈后，兔子提出要做一个小游戏，这个游戏是要阻止跳跳虎破坏全部的萝卜，当跳跳虎即将下落时按指令键，索拉就会冲过去将其垫起，经过一段时间后游戏就会结束（得分无所谓）。

●来到大地图下方的木桥处，进入场景后跳下水将屹耳拉上岸。交谈后得知屹耳弄丢了自己的尾巴，猫头鹰出现提示让大家到高处找找看。按 R1 锁定维尼后它就会跟着索拉前进，将它带到山丘的秋千旁，开始荡秋千的小游戏。这个游戏没什么难度，先按一下 R1 键让秋千荡起来，然后注意观察猫头鹰的动作，当它展开翅膀时就再按 R1，反复数次就能将维尼荡出去……

●再来到大地图中间部分的テイガ－の游び场，这里有几组小游戏。

先和跳跳虎对话，选择第一个选项，然后再次和跳跳虎对话，开始跳桩的小游戏。游戏规则就是按照跳跳虎的行进路线重新走一遍即可，分为三个难度，后两个难度路线较为复杂，大家可以参考上面的路线图来完成。

做完跳桩游戏后，与袋鼠小豆交谈，来玩切水果的游戏。小豆会从大坛子里不停地往外丢水果，索拉只要砍中 20 个游戏就会结束。

到出口处和猫头鹰对话，得知它想要木の实，木の实就是长在树上的那些粉红色的果实，一共有 5 颗，获得它们后交给猫头鹰可以换取到珍惜的道具。5 颗果实分别是在：1. 和袋鼠小豆玩跷跷板，弹到树上后的正上方；2. 第一个果实的右边；3. 还是和小豆玩跷跷板，弹到树上后往左侧树叶滑翔；4. 跳到一个树桩上，踩下树桩，旁边会涌起一股喷泉，跳到被喷泉喷起的木板上，然后再跳到左侧的树上；5. 踩下另一个树桩，同样是跳到被喷泉喷起的木板上，前方就能看到。

●最后来到大地图的左下角，先和维尼交谈，按 R1 键锁定带着维尼来到灌木丛边，调查后出现屹耳。之后就要帮维尼找到其他的朋友，跳跳虎在圆木桥上；兔子在前方树洞里；小豆在大树根上；猫头鹰和小猪在树洞上层，要将维尼带到上层去就需要借助蓝花的力量，要让维尼通过圆木桥，就要先将一旁树上的蜂巢用火魔法打下来。找齐全部朋友们封印本世界。

分支剧情

斗技大会

斗技大会共有 7 组赛事，分别为预选赛、菲尔杯、天马杯、海格力斯杯、哈迪斯杯、金杯和白金杯，每组赛事又可细分为常规赛、单人赛、时间赛和任选对手赛这四种模式。

剧情流程中只需要完成前四个赛事就可以封印本世界（不封印不影响剧情进展），同时哈迪斯杯和白金杯出现，哈迪斯杯获胜后金杯出现。所有赛事均遵从以下规则：

●中途不可存盘

●无法开启菜单

●无法使用召唤魔法

●打倒敌人不会掉落小球和道具

●索拉 HP 为零就算失败（预选赛直接退回 CONTINUE，其他赛事回到准备大厅）

前 3 个赛事如果挑战失败的话就只能从头再打了，但哈迪斯杯共计要战斗 49 场，从头再打不免要吐血，所以哈迪斯杯以每 10 场战斗为一个单位划分成了 5 组，挑战失败的话可以以该组最后一名的身分重新挑战（比如索拉在第 26 场战斗中输掉的话就可以选择从 29 场开始重新挑战）。

金杯和白金杯各只有 1 个敌人，分别是冰泰坦和萨菲罗斯。这两位隐藏 BOSS 的打法攻略可参考后文，这里只简单说一下其余 5 个赛事的难点。

预选赛：最后一战对克劳德，不过输赢无所谓。当克劳德使出连续冲刺时要专心回避，如果学会了初级治疗魔法再来挑战会轻松一些。

菲尔杯：没什么特别困难的地方

天马杯：最终战要同时对付里昂和尤菲。首先集火消灭会用“明镜止水”来回血的尤菲，她丢出的手里剑可用弹返打回去，能令尤菲一时气绝。消灭尤菲后再对付里昂就轻松多了。ソニックレイヴ这个技能对付里昂比较有效。

海格力斯杯：第 5 战会出现一只蓝蘑菇，如果用普通攻击打它一下后它落地就会消失，但如果通过不间断攻击让它一直停留在空中的话，索拉就可以回复 MP。最终战对海格力斯，海格力斯全身闪金光时是无敌的，此时要举起周围的木桶，锁定海格力斯后砸过去，他身上的金光就会消失并且暂时气绝，跟上攻击即可。要注意的是，如果已锁定海格力斯的话是无法举起木桶的。

哈迪斯杯 :44 位的对手是尤菲，和天马杯的尤菲相比要强一些，手里剑一次掷出 3 枚，并且使用“明镜止水”的频率会增加。基本战术和之前相同，难以近身时就用ソニックレイヴ来磨血吧。

40 位是贝希摩斯，从后脚的位置可以一直跳到贝希摩斯的头部，站在那里攻击它的角相对安全。

30 位是地狱三头犬，站在它的胸下跳起攻击即可。

20 位是克劳德和里昂，两位都属于猛攻系的对手，对我方造成的伤害非常大。技能“ラストリ－ブ”（受到即死伤害时 HP 为 1）是必须的，另外，ドッジロ－ル、MP ヘイスト、ダメ－ジアスピル、クリティカルアップ这几个技能也要装备上。首先攻击出招速度较慢的里昂，再解决速度快的克劳德。MP 量充足的情况下ソニックレイヴ和ラストアルカナム这两个技能就不要吝啬使用了。

10 位是哈迪斯。哈迪斯有两个状态，青色头发时会使用火焰放射、ファイラショット，红色头发时会使用全身炎、炎のツメ和ファイガボ－ル。ファイガボ－ル可以用弹返打回去，或是给自己上风魔法也能起到弹返的效果；火焰放射和炎のツメ可用冰系魔法中断其攻击；使出全身炎时靠近哈迪斯身旁来移动即可。

第一位是石泰坦，这个 BOSS 没什么难度，给自己上个风魔法后攻击它的双脚，受到一定程度伤害时石泰坦就会跪倒，此时再攻击其头部即可。

轮回镇明信片位置

1.击打道具店天花板上的风扇
2.饰品店的屋顶右侧烟囱的后面，先从左侧跳上屋顶，来到靠近正门的屋檐处，往前方看，能看到一块突起的平台，跳到上面，再跳到右侧屋顶
3.1番街露天酒吧的蓝色合体技
4.2番街进门右侧商店的雨棚上
5.饰品店左后方区域内的保险柜
6.穿过2番街的**からくり**部屋，出门后从左手的梯子爬到屋顶，沿着屋顶往3番街方向前进，从开启的小窗来到3番街，进门的右侧角落
7&8.第二次回到轮回镇，用雷魔法开启3番街通往1番街的门后，前往2番街的**からくり**部屋，跳到高处踩开3个开关，然后调查时钟后获得2张明信片
9.拿到绿色合体技后回到1番街饰品店内，发动合体技打开通往2楼的梯子，上到2楼调查海报
10.完成巨鲸怪剧情后来到1番街匹诺曹的家中，调查角落里的家具

获得名信片后找邮筒换取奖品

合成数据整理

全合成道具一览

出现时间	道具名	所需素材
最初	メガポ-ション	斗气のかけら×1、力のかけら×1、ミスリルのかけら×4
	コテ-ジ	透きとおるかけら×1、うるおいのかけら×1
	エナジ-バングル	斗气のかけら×2、うるおいのかけら×1
	パワ-チエ-ン	力のかけら×2、透きとおるかけら×1
	マジックブレス	燃え上がるかけら×3、冻てつくかけら×3、とどろくかけら×3
	EXPピアス	斗气のしずく×1、力のしずく×1、ミスリルのしずく×1、满たされるチカラ×1、ダ-クマタ-×3
合成3个不同的道具后	メガエ-テル	燃え上がるかけら×1、冻てつくかけら×1、とどろくかけら×1、ミスリル×2
	エンジニアピアス	うるおいのかけら×3、冻てつくかけら×1、ミスリルのかけら×3
	エンジエルバングル	とどろくかけら×3、うるおいの魔石×1
	バスタ-チエ-ン	燃え上がるかけら×3、斗气の魔石×1
	ル-ンブレス	燃え上がる魔石×3、冻てつく魔石×3、とどろく魔石×3
	モ-グリバッヂ	燃え上がるしずく×1、冻てつくしずく×1、とどろくしずく×1、ミスリル×5、オリハルコン×3

全合成道具一览

出现时间	道具名	所需素材
合成9个不同的道具后	APアップ	燃え上がる魔石×2、冻てつく魔石×2、とどろく魔石×2、ミスリル×4
	ダ-クリング	透きとおる魔石×2、うるおいの魔石×2
	マスタ-リング	斗气のかけら×5、斗气の魔石×3、斗气のしずく×1
	ガイアバングル	透きとおるかけら×5、透きとおる魔石×3、とどろくしずく×1
	ブレイブチェ-ン	力のかけら×5、力の魔石×3、力のしずく×1
	ミスリル	ミスリルのかけら×5、ミスリルのしずく×1、满たされるしずく×1
合成15个不同的道具后	エリクサ-	みなぎる结晶×1、きらめく结晶×1、うるおいの结晶×2、オリハルコン×3
	ガ-ドアップ	透きとおるかけら×3、うるおいのかけら×3、うるおいの魔石×2、みなぎる结晶×1、オリハルコン×5
	セイヴザハ-ト	透きとおる魔石×3、透きとおる结晶×1、うるおいの结晶×1
	スリ-スタ-ズ	力の魔石×5、满たされるしずく×3、きらめく结晶×1
	フォ-スブレス	燃え上がるかけら×5、冻てつくかけら×5、とどろくかけら×5、满たされるしずく×1、ダ-クマタ-×3
	クリスタルクラウン	透きとおる结晶×5、みなぎる结晶×1、きらめく结晶×1、燃え上がるしずく×3、冻てつくしずく×3
合成21个不同的道具后	ダ-クマタ-	透きとおるかけら×9、吹き荒れるカゼ×1、ミスリル×2
	ラストエリクサ-	透きとおる魔石×5、透きとおる结晶×3、吹き荒れるカゼ×2、ダ-クマタ-×1
	パワ-アップ	斗气のかけら×5、斗气の魔石×3、力のかけら×5、力の魔石×3、ダ-クマタ-×1
	コズミックア-ツ	うるおいのかけら×5、うるおいの魔石×3、うるおいの结晶×1、ミスリルのしずく×3
	EXPブレスレット	みなぎるしずく×1、きらめくしずく×1、吹き荒れるしずく×1、オリハルコン×8、ダ-クマタ-×3
	リボン	燃え上がる魔石×5、冻てつく魔石×5、とどろく魔石×5、吹き荒れるカゼ×1、满たされるチカラ×3
合成30个不同的道具后	ファンタジスタ	斗气のしずく×3、力のしずく×3、ミスリルのしずく×3、みなぎるしずく×5
	セブンエレメンツ	燃え上がるしずく×3、冻てつくしずく×3、とどろくしずく×3、きらめくしずく×5
	アルテマウエポン	とどろく魔石×5、满たされるしずく×5、满たされるチカラ×3、吹き荒れるしずく×3、ダ-クマタ-×3

合成素材入手方式及必须数量

名称	必须数量	入手途径（注1：打法参照后文的稀有怪攻略）
透きとおるかけら	19	世界各地的小蚂蚁无心（シャドウ）以8%的概率掉落
透きとおる魔石	13	万圣节镇的ワイトナイト和ガ-ゴイル以6%的概率掉落
透きとおる结晶	9	虚空城的ダ-クボ-ル以2%的概率掉落
斗气のかけら	13	轮回镇、仙境的ソルジャ-以8%的概率掉落；轮回镇、仙境、巨鲸怪的ラ-ジボディ以12%的概率掉落
斗气の魔石	7	轮回镇、阿格拉巴的エアソルジャ-以8%的概率掉落
斗气のしずく	5	将仙境的不思议部屋中的全部小蚂蚁无心消灭后会出现大蚂蚁，消灭3只以上以一定概率掉落斗气のしずく，消灭7只100%掉落（注1）
力のかけら	13	丛林深处的パワ-ワイルド和バウンシ-ワイルド以一定概率掉落（打倒为8%，踩到香蕉皮为20%）
力の魔石	11	梦幻岛的パ-レ-ツ（6%）、エアパイレ-ツ（6%）、バトルシップ（直接打倒6%、破坏船尾和炮塔20%）以一定概率掉落
力のしずく	5	打倒6只以上出现在轮回镇2番街的母猴子（スナイパ-ワイルド）后以一定概率掉落（注1）
みなぎる结晶	3	虚空城的ワイバ-ン以4%的概率掉落
みなぎるしずく	6	虚空城大广间的透明无心ステルスソルジャ-以35%的概率掉落（注1）
燃え上がるかけら	12	轮回镇、仙境的レッドノクタ-ン以8%的概率掉落
燃え上がる魔石	10	阿格拉巴的バンディット（6%）、ファットバンディット（10%）以一定概率掉落
燃え上がるしずく	7	封印了万圣节镇之后，返回ブギ-家的废墟处，打倒キマイラ后以一定概率掉落（注1）
冻てつくかけら	10	打倒轮回镇的ブル-ラプソディ以12%的概率掉落
冻てつく魔石	10	打倒亚特兰蒂卡的シ-ネオン（6%）和シエルタリングゾ-ン（10%）以一定概率掉落
冻てつくしずく	7	封印巨鲸怪的世界后返回胃袋，打倒グランドゴ-スト后100%获得（注1）
とどろくかけら	12	打倒轮回镇、阿格拉巴、巨鲸怪的イエロ-オペラ以8%的概率获得
とどろく魔石	15	打倒亚特兰蒂卡的スクリュ-ダイバ-以6%的概率掉落
とどろくしずく	5	丛林深处世界，救出被无心捕获的小猩猩后再返回竹林，攻击ブラックバラ-ド本体后以一定概率掉落（注1）
きらめく结晶	3	打倒虚空城的ウィザ-ド以4%的概率获得
きらめくしずく	6	封印梦幻岛后，前往甲板打倒ジェットバル-ン以一定概率掉落
うるおいのかけら	13	打倒轮回镇、阿格拉巴、巨鲸怪的グリ-ンレクイエム以12%的概率获得
うるおいの魔石	8	打倒巨鲸怪、亚特兰蒂卡、万圣节镇的サ-チゴ-スト以8%的概率获得
うるおいの结晶	4	打倒虚空城的ディフエンダ-以4%的概率获得
满たされるしずく	10	打倒世界各地的白、蓝、黑三种蘑菇后以一定概率获得（注1）
满たされるチカラ	7	打倒丛林深处、亚特兰蒂卡的粉蘑菇后以一定概率获得（注1）
吹き荒れるカゼ	4	打倒最后的世界的インビジブル和エンジェルスタ-以4%的概率获得
吹き荒れるしずく	4	最后的世界，抵达最後の休息后返回交じり合う世界，消灭全部7个ネオシャドウ后以35%的概率获得（注1）
ミスリルのかけら	12	打倒阿格拉巴的ポットスパイダ-、ポットスコ-ピオン，巨鲸怪和梦幻岛的バレルスパ-ダ-后以一定概率获得
ミスリル	13	打倒最后的世界的エンジェルスタ-以1%的概率获得
ミスリルのしずく	8	打倒阿格拉巴的ポットスコ-ピオン以一定概率获得（注1）
オリハルコン	19	打倒最后的世界的インビジブル以1%的概率获得
ダ-クマタ-	14	只能通过开宝箱、斗技大会获胜、以及道具合成来获得

稀有怪攻略

稀有怪指的是完成特定条件后才会出现的敌人，它们除了整体实力要强于普通杂兵外，打法也比较特殊。由于这些稀有怪都会掉落珍稀的合成素材，反复挑战是必不可少的。建议玩家等到游戏后期攻击力高的时候再来挑战，下面就将这些稀有怪的出现条件、打法以及掉落整理给大家。

名称	出现地点	打法
ギガントシャドウ	仙境完成审判环节之后出现在不思议房间内	消灭掉全部的小蚂蚁后大蚂蚁（ギガントシャドウ）就会出现，总数共计7只。全部打倒的话可100%掉落稀有道具，但是大蚂蚁受到一定程度共计后就会消失，透きとおるかけら和斗气のしずく的出现率会随着杀敌数的减少而降低，少于3只的话则不掉落斗气のしずく。开打前先给自己上个高级风魔法，然后使用ソニックレイヴ或是其他必杀技连发解决敌人。
ステルスソルジャ–	虚空城开启大广间的封印之后再回到大广间	这个怪会混杂在一大波杂兵中出现，特征是透明。出现后立刻将其锁定，然后用时间魔法停止其移动，给予一定伤害后它就会现身。战斗时间不可过长，另外也不能先消灭场上的其他杂兵，否则它都会逃走。
ブラックバラ–ド	丛林深处的世界	救出被无心捉住的小猩猩后再返回竹林，ブラックバラ–ド就会出现了。接近它后它会分裂成5只排成一排，然后分散到四处，索拉要攻击到本体才有可能掉落道具とどろくしずく，总计攻击本体4次可100%掉落。在分散之前，本体会先抖动一下，玩家可以连按暂停键来追踪本体的移动轨迹，由此准确定位其所在地。
スナイパ–ワイルド	封印轮回镇后出现在2番街	外表可爱实则凶残的母猴子，一开始只会出现一只，如果看到索拉就会召唤大量同伴，当所有母猴子同时对索拉使用锁定攻击时，索拉离被秒杀也不远了……要获得道具就要在母猴子发现索拉之前将其消灭，连续消灭6只后才有可能掉落力のしずく，消灭24只以上时掉率100%。进入2番街看到母猴子后，跳到右侧建筑的屋顶，调出雷魔法，当母猴子进入射程范围内后就连发魔法攻击，猴子出现的数量会按照1→2→3→1的顺序循环，因为道具会直接从索拉头顶掉落，所以不需要下到地面上去，一直用魔法狂轰即可。假如被猴子锁定了，就赶紧翻滚离开2番街。
ポットスコ–ピオン	茉莉公主被贾方掠走后到阿格拉巴的王宫前会看到此怪	此怪会伪装成人畜无害的罐子，靠近攻击时才会现身。所有攻击全部无效，只能依靠高级风魔法或是弹返令其气绝后才能造成伤害。破坏掉11个罐子后再将怪解决掉可提升ミスリルのしずく的掉率。（真罐子可以被推动）
グランドゴ–スト	完成巨鲸怪的剧情后再返回胃袋	普通攻击无效，唯有使用回复系道具才能造成伤害。伤害量如下：ポ–ション：50、ハイポ–ション：70、メガポ–ション：100、エ–テル：20并气绝2秒、メガエ–テル：50并气绝5秒、エリクサ–：200、ラストエリクサ–：300。只有在使用メガポ–ション、メガエ–テル、エリクサ–和ラストエリクサ–时才有可能掉落冻てつくしずく，概率分别为5%、10%、35%和100%。
キマイラ	封印万圣节镇后返回BOSS的住址遗迹	解决掉一波木乃伊无心后キマイラ就会出现。首先攻击其身体，HP为零后キマイラ会气绝，并放出多个飞弹，6次弹返飞弹会以20%概率掉落燃え上がるしずく，9次弹返概率提升至40%。另外打倒キマイラ也会以35%概率掉落素材。
ネオシャドウ	最后的世界，抵达最后一个存档点后返回交じり合う世界	这个怪会召唤分身出来，总数量为7人，但只有在打倒最后一人时才会获得经验值和素材，概率为35%。
ジェットバル–ン	封印梦幻岛后前往海贼船的甲板	在空中不停移动的炸弹魔，被它的炸弹击中就会狂掉钱。多装上几个ドロ–的技能可以将损失减少到最小。这个怪一定时间之后就会消失，这个时间取决于战斗开始时索拉身上的金钱数，从20秒（100块）~60秒（20000块以上）不等。如果战斗中索拉金钱少于100块，此怪就会立刻消失。

蘑菇攻略

蘑菇也属于是稀有怪，总计有4种。它们的存在与其说是考验玩家的战斗技巧，倒不如说是考验玩家的应变能力。

ホワイトマッシュル-ム

出现在世界各地的猥琐白蘑菇，并不会攻击索拉，只会在原地作出一些奇怪的动作，一段时间后自行消失。根据蘑菇所作出的动作使用相应的魔法，连续三次成功后蘑菇就会赠送低等级的合成素材。如果是连续三次都使用同一种魔法成功让蘑菇开心的话，还可以获得该魔法的免许皆传。蘑菇的动作与对应魔法可参考右表：

双手抱胸	火魔法
双手扇风	冰魔法
头顶出现一盏灯	雷魔法
趴在地上	治疗魔法
浮在空中	重力魔法
静止不动	时间魔法
转圈圈	风魔法

白蘑菇的动作虽然很多，但其实大多数世界中出现的白蘑菇就只会做3、4种动作，进入战斗前将相应的魔法装备在快捷键位上，应对时就不会手忙脚乱了。

轮回镇的宿屋·赤之间、仙境的莲花之森	火、冰、雷
丛林深处的营地和树上之家	火、冰、雷、治疗
阿格拉巴的宝物库	火、冰、雷、重力
亚特兰蒂卡的海底洞穴和破难船船舱	火、冰、雷、时间
万圣节镇的棺のある墓地	火、冰、雷、风
最后的世界的交じり合う世界	全部魔法

ブラックファンガス

会使用毒气攻击的黑蘑菇，HP很低，但防御力极高，时不时会把自己石化。玩家可以在开战后就用时间魔法将其固定，效果不错。黑蘑菇只有在被会心一击击倒时才会100%掉落满たされるしずく，为此玩家可以使用ソニックレイヴ这个技能。

黑蘑菇出现在阿格拉巴的バザ–ル、万圣节镇的月の见える丘、虚空城的地下水路、最后的世界的交じり合う世界。

レアトリュフ

一受到攻击就会跳高的蓝蘑菇，一旦落地就会消失。但如果玩家能够持续不断攻击它令其浮空的话，根据玩家的攻击次数将给予不同的奖励。10回以上100%掉率**エリクサ–**、40%掉落**満たされるしずく**；50回以上100%掉落**エリクサ–**、**満たされるしずく**和达人之证；100回以上100%掉落**ラストエリクサ–**、**満たされるしずく**和达人之证。

蓝蘑菇会出现在巨鲸怪的**の**ど、万圣节镇的吊桥、梦幻岛的海贼船甲板和最后的世界的交じり合う世界中。这其中最适合刷蘑菇的地方就是万圣节镇的吊桥了，将蓝蘑菇逼到水路最右端的栅栏前，然后给自己上高级风魔法。这样蘑菇在撞到防御罩时就会弹起，能轻松赚得连击数。但要注意的是，防御罩在攻击蘑菇25次之后就有可能消失，记得要及时补充魔法。

ピンクアガリクス

巨大的粉色蘑菇，它只会出现在两个地方，分别是丛林深处的树上之家，以及亚特兰迪卡的海底洞穴。首先该区域内会依次出现3个白蘑菇，位置不定，对它们使用时间魔法后大蘑菇就会登场。但大蘑菇也同样只会跳猥琐舞蹈，不会攻击索拉。对其使用时间魔法后，在魔法解除之前尽可能地攻击它，魔法解除之后会根据攻击回数给予奖励，10~30回是ポ–ション（100%）；40~60回是ハイポ–ション（100%）和満たされるチカラ（10%）；70~90回是エ–テル（100%）和満たされるチカラ（20%）；100回是プレミアムキャップ（100%）、満たされるしずく（100%）和満たされるチカラ（100%）。

打大蘑菇推荐在树上之家，给自己上风魔法后用时间魔法定住大蘑菇，锁定头部后发动ラグナロク，同时用普通攻击打它。ラグナロク最后一击结束后再按攻击键可追加输出，操作得好的话，能在时间魔法结束前发动三次ラグナロク，连击数可达到100。（不过实际操作中要实现100连的难度很高，连40下还是很容易的，多刷几遍吧）

隐藏BOSS攻略

冰泰坦

出现条件：打通斗技大会的菲尔杯、天马杯、海格力斯杯、哈迪斯杯后出现在金杯赛中

打法：冰泰坦的攻击点在头部，索拉依靠普通攻击几乎是无法对其造成伤害的。这个BOSS的正确打法是将BOSS发射出来的冰箭弹返回去，冰箭本身就可以磨掉BOSS的血量，当BOSS受到一定程度的伤害后会暂时气绝，此时它会将头垂下来，索拉再跟上攻击即可。风魔法防御罩在这场战斗中的效果不是很大，建议玩家找一个角落站好后专注弹返冰弹，不过由此一来也更容易被BOSS的各种招命中，开战前记得将降低冰属性伤害的饰品戴在身上，リ－フベ－ル技能更是不可或缺的。

萨菲罗斯

出现条件：打通斗技大会的哈迪斯杯后出现在白金杯赛中

打法：作为《最终幻想Ⅶ》最终BOSS的萨菲罗斯，在本作中的战斗力同样令人咋舌，是所有隐藏BOSS中最难攻克的一位。注意，进入战斗前一定要将エリクサ－圣灵药装备在身上，否则战斗中基本是必死无疑的(一般装备4个以上就差不多够用了，圣灵药数量不足的话可以去刷紫蘑菇掉落)！此外ラストリ－ヴ和リ－フベ－ル两个技能一定要装备上。

进入战斗后萨菲罗斯会先采用保守战术，出招不是很频繁，索拉接近他时他就会挥舞正宗出击，正宗的攻击范围很大，弹返时机不太容易抓住。当索拉贴近萨菲罗斯攻击4下后他就会以很高概率在原地放出三个火焰柱，被烧到还是蛮疼的，因此不要贪刀，攻击4下后就立刻向后方翻滚躲避，待火焰即将消失时再用スライドダッシュ快速冲到BOSS身边赚取伤害。初期萨菲罗斯虽然攻击频率不高，但移动速度极快，经常会甩掉索拉的锁定，如果玩家的MP比较高的话也可以用ソニックレイヴ来磨血。

进入第二阶段后，萨菲罗斯除了正常攻击外多了一招“无心天使”。使出这招前他会突然瞬移到远处，并开始咏唱魔法。此时玩家可以跟上攻击他中断魔法，但假如来不及中断的话，索拉头顶就会出现一个天使光环，并在数秒后HP为1、MP为0。看到光环出现后玩家要马上调出圣灵药，当看到HP为1后立刻嗑药保命。“无心天使”是整场战斗中最容易死人的环节，玩家必须要沉着应对，中了这一招后尽可能地远离萨菲罗斯，避免他在“无心天使”结束后的瞬间补刀。

进入第三阶段后萨菲罗斯的攻击节奏一下子加快了许多，并且会频繁使用陨石魔法。要完全回避掉陨石魔法的伤害很困难，其实只要有ラストリ－ヴ和リ－フベ－ル这两个保命技能就不会简单挂掉。要注意的是，这个阶段BOSS也是会发动“无心天使”的，应对手法和之前一样。战斗胜利后可获得名为“片翼天使”的强力键刃，会心一击发生率极高，是打其他隐藏BOSS的不二之选。

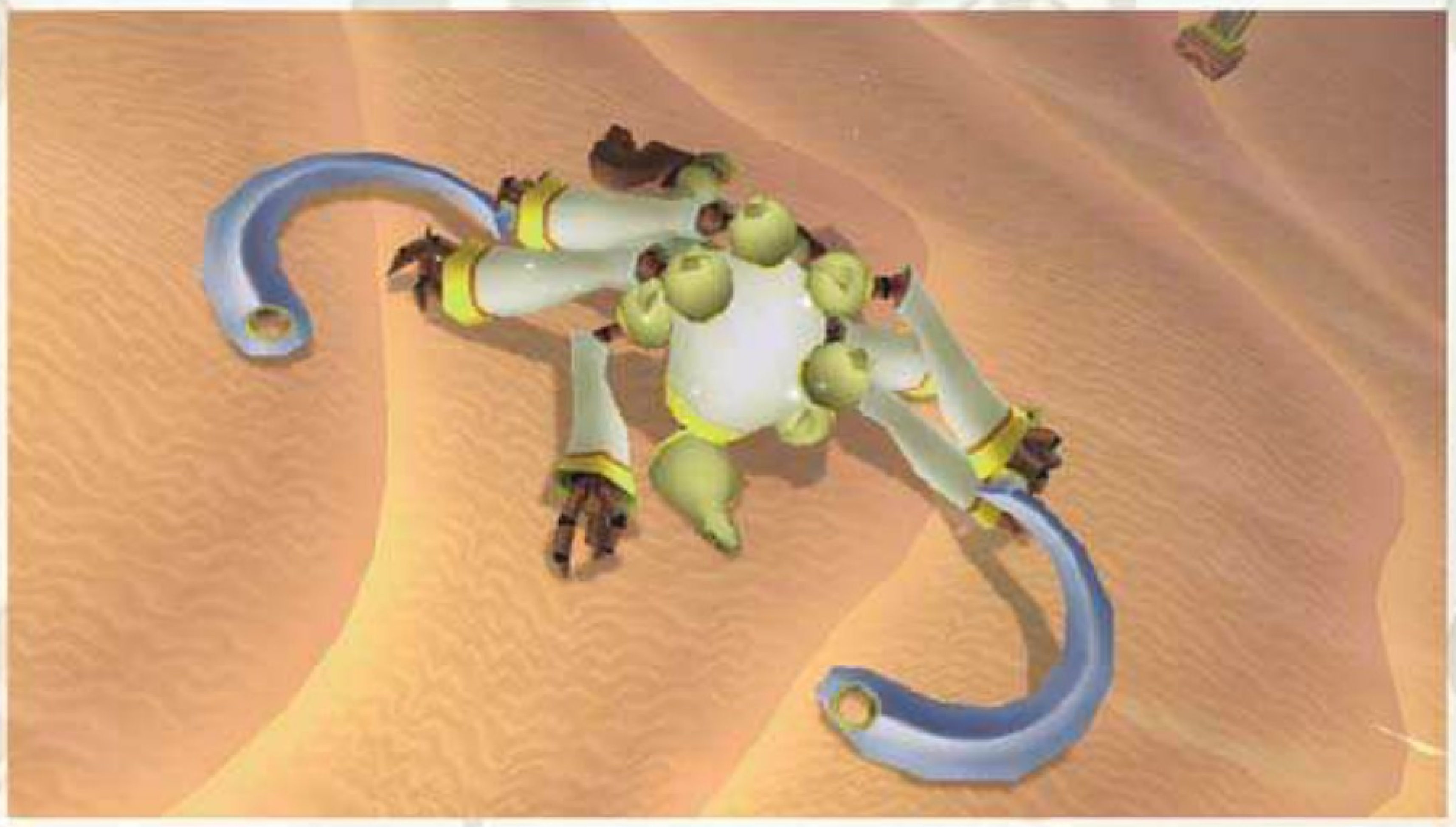
凯撒护卫

出现条件：封印虚空城后回到阿拉丁的家中，和飞毯对话后，它会将索拉一行人带往沙漠和凯撒护卫交战。

打法：开战前将雷魔法装备到快捷指令上。进入战斗后BOSS会封印住我方的魔法，不但攻击系魔法无法使用，就连治疗魔法和回复道具也被封印了。玩家要尽快消灭它左右手腕上的光球后才能解除魔法封印的状态。破坏光球后BOSS会暂时倒地气绝，此时可以尽情攻击它的头部。

一段时间后BOSS恢复知觉会进入第二形态，该形态下BOSS的身体被防御罩包裹，物理攻击无法造成伤害，只能使用魔法攻击来摧毁防御罩。锁定BOSS后使用雷魔法攻击即可，这一阶段对MP消耗较大，除了依靠道具来回魔外，攻击防御罩时也会掉落回魔小球。击破防御罩后BOSS会再度气绝，继续攻击头部给予伤害。

之后BOSS就会在这两个形态间切换，掌握了规律后就不难解决掉它了。



幻影

出现条件：封印虚空城后回到梦幻岛世界的船舱，将彼得潘调入队伍中后和汀克贝尔交谈。

打法：这场战斗对MP的需求量较大，建议开战前将武器换为增加MP的键刃，另外还需要将火、冰、雷三种魔法装备到快捷指令上。

普通状态时BOSS是全身无敌的状态，任何物理和魔法攻击都无法造成伤害。只有等到BOSS身下的核心部分发光时使用相应的攻击手段才能磨血，发白光时使用物理攻击、发红光时使用火魔法、发蓝光时使用冰魔法、发黄光时使用雷魔法。在成功攻击核心2次之后，BOSS会再次回到无敌状态下，并发射飞弹攻击索拉，此时绕着钟塔就可以躲过，没什么难度。

整场战斗能掉血的环节并不多，而且利用钟塔的优势也能找到适合的补血时机。战斗难点在于BOSS会使用“死之宣告”这一招，中了这一招后我方队员头顶会出现数字，倒数至0时角色直接死亡且无法复活。BOSS使用这一招的目标依次是：彼得潘→唐老鸭或果菲→索拉，如果索拉中了此招战斗就输了。

应对“死之宣告”的方法是开战后立刻锁定表盘的时针，使用时间魔法停止其前行。魔法的有效时间约为1分钟左右，估算好时间及时补上状态就可以避免“死之宣告”的出现。如此反复直至战斗结束。

黑衣人

出现条件：剧情进展到最后的世界的果ての魔空之后，返回虚空城之前打二形态的魔女梅尔菲森特的地方。

打法：黑衣人属于典型的猛攻型BOSS，出招频繁而且伤害巨大，没有一定的等级还是不要轻易挑战了。好在这场战斗可以带同伴上场，开战后把汀克贝尔召唤出来协助回血也是个不错的方法。

基本攻略方法就是先在BOSS周围不停地翻滚诱使其出招，然后利用一套招式结束后的片刻硬直出手攻击。

BOSS最具威胁的一招是“闇へのいざない”，这招会先将索拉抓起来，然后左下角的四个指令键变成3个“ショック”和1个“かいほう”，并且不停地变换位置，同时索拉持续掉血。此时玩家要准确选择“かいほう”才能解除状态，如果选了“ショック”则会受到追加伤害，假如此时血量已经很薄的话，基本就会直接扑街。应对方法是出现这招后连按START键来暂定画面，可以准确确认到“かいほう”所在位置。如果玩家在中此招时血量很足的话也无需太紧张，指令变换位置的速度会逐渐减慢，一边在场地内绕行躲避BOSS攻击一边选择“かいほう”也可以。

打倒BOSS可获得一条增加EXP量的项链和安塞姆报告书12，至于黑衣人的身分，玩过2代的玩家们应该都已经清楚了吧~

全狗狗收集

编号	所在地
1~3	轮回镇梅林魔法师的家后方的浮岛上
4~6	轮回镇在1番街发动红色合体技后开启通往2番街：路地里的入口后进入开启宝箱
7~9	轮回镇的合成商店内的宝箱
10~12	轮回镇的隠された水路，靠近魔法使书斎的楼梯入口处
13~15	仙境ハ-トの女王の城的存档点的右上方，从莲花之森蓝色合体技所在地的入口进入
16~18	仙境的莲花之森高处的平台上
19~21	仙境的茶会会场入口上方，需从莲花之森入口左侧最上方的出口进入
22~24	奥林匹斯竞技场发动蓝色合体技获得
25~27	丛林深处的カバの沼尽头的宝箱
28~30	丛林深处的ジャングル：入口处的宝箱中
31~33	丛林深处的泷の里的宝箱
34~36	丛林深处的营地的蓝色合体技
37~39	阿格拉巴的宝物库，靠近入口的高台上
40~42	万圣节镇的ブギ-の屋敷迹地，靠近吊笼附近的一个树洞内
43~45	梦幻岛的海盗船甲板上，发动白色合体技后获得
46~48	阿格巴拉的隠された部屋，先开启此处高台上的石像机关，石门开启后的宝箱中
49~51	阿格巴拉的魔法の洞窟：入口，靠近出口处的高台上
52~54	阿格巴拉的王宫前的宝箱
55~57	巨鲸怪的腹部3
58~60	仙境的莲花之森，有白色合体技的区域内，对一大串花苞使用雷魔法获得
61~63	虚空城大广间的宝箱
64~66	完成万圣节镇剧情后从月の见える丘升降台附近的门进入集合墓地，开启宝箱获得
67~69	万圣节镇的月の见える丘，发动白色合体技获得
70~72	万圣节镇的ギロチン广场，在入口左侧的圆形高台上，需要学会高跳和滑翔后从左前方的方形平台跳过去
73~75	巨鲸怪的口的宝箱中，学会高跳后可获得
76~78	巨鲸怪的腹部6
79~81	巨鲸怪的腹部5
82~84	梦幻岛的海盗船船舱，从存档点出来后在上方的横梁上
85~87	梦幻岛的海盗船船舱，发动黄色合体技后进入房间内开启宝箱
88~90	梦幻岛的海盗船船长室，床头的宝箱
91~93	虚空城的逆巻く泷の底的宝箱中
94~96	虚空城正门最左边的黄色平台上，要用重力魔法将宝箱放下来
97~99	从虚空城的书库进入トロッコ乗り场，用重力魔法将左上方的宝箱放下来

全宝箱列表

轮回镇

序号	名称	地点	备注
1	ハガキ	1番街	明信片，饰品店的屋顶右侧烟囱的后面
2	ガ-ドアップ	1番街	露天酒吧的宝箱，需用冰魔法熄灭桌子上的蜡烛
3	ミスリルのかけら	1番街	饰品店内
4	メガポ-ション	2番街	からくり部屋外侧屋檐上
5	ハガキ	2番街	明信片，进门后右侧的雨棚上
6	ミスリルのかけら	2番街	通往3番街的屋顶
7	エリクサ-	宿屋：绿の间	—
8	ミスリル	宿屋：绿の间	敲击房间内的时钟直到7点会出现宝箱
9	きれいな石	宿屋：红の间	—
10	ポ-ション	2番街：路地里	—
11	きれいな石	2番街：路地里	—
12	ポ-ション	2番街：路地里	—
13	4～6斑点狗	2番街：路地里	需从1番街发动红色合体技
14	APアップ	不思议な馆	需发动黄色合体技
15	1～3斑点狗	不思议な馆	需学会滑翔或快速划水
16	10～12斑点狗	隐された水路	靠近魔法使书斋的楼梯入口处
17	7～9斑点狗	1番街	合成店内
18	ミスリルのかけら	1番街	合成店内
19	ウイッシュスタ-	1番街	匹诺曹的家

仙境

序号	名称	地点	备注
1	キャンプセット	うさぎの穴	找到证据后回到这里会出现大量敌人，消灭后出现宝箱
2	メガポ-ション	うさぎの穴	封印本世界后回到这里消灭敌人后出现宝箱
3	ラストエリクサ-	うさぎの穴	救出凯莉后回到这里消灭敌人后出现宝箱
4	13～15斑点狗	ハ-トの女王の城	从莲花之森蓝色合体技所在地的入口进入，回到女王之城的城墙上
5	メテオグミ	ハ-トの女王の城	审判结束后从莲花之森入口右侧上方来到不思议部屋，敲击水龙头后跳入升起的水缸中
6	サンダラグミ	ハ-トの女王の城	从有两张竖着的油灯的不思议房间侧面的小门进入
7	16～18斑点狗	莲花之森	左侧高台上
8	ライブラグミ	莲花之森	—
9	サンダラグミ	莲花之森	蓝色合体技所在地，对花苞使用雷魔法
10	58～60斑点狗	莲花之森	白色合体技所在地，对花苞使用雷魔法
11	オリハルコン	莲花之森	需学会高跳和滑翔后才能入手
12	ガ-ドアップ	不思议房间	有横着的油灯的不思议房间，点燃其中一盏油灯后出现宝箱
13	ダ-クマタ-	茶会会场	旁边小屋的2楼阳台，要先在有横着的油灯的不思议房间敲打线绳将玩具熊弹下去，然后回到正常的不思议房间变大后调查玩具熊，将旁边出现的座钟推开后进入
14	フレアグミ	茶会会场	需从莲花之森入口左侧最上方的出口进入
15	19～21斑点狗	茶会会场	需从莲花之森入口左侧最上方的出口进入
16	ミスリル	茶会会场	拿到宝箱15后滑翔到对面取得

奥林匹斯竞技场

序号	名称	地点	备注
1	メガポ-ション	コロシアム前	—
2	ホ-リ-グミ	コロシアム前	用2级冰魔法熄灭场地内的火盆
3	シヴァベルト	コロシアム前	用3级冰魔法熄灭场地内的火盆
4	パワ-オブヒ-ロ-	ロビ-	封印奥林匹斯竞技场后可开启宝箱

丛林深处

序号	名称	地点	备注
1	メガポ-ション	树上の家	屋子的下面的网兜上
2	プロテスネックレス	树上の家	屋顶，要从屋外的梯子爬上去
3	ミスリル	树上の家	空中的吊船里
4	メガエ-テル	大穴	存档点旁
5	28～30斑点狗	ジャングル：入口	—
6	ミスリル	巨木群	—
7	メガポ-ション	カバの沼	灌木顶
8	25～27斑点狗	カバの沼	尽头的宝箱
9	メテオグミ	カバの沼	灌木顶
10	ミスリルのかけら	帐篷内	—
11	メガポ-ション	岩壁	—

序号	名称	地点	备注
12	ミスリルのかけら	岩壁	—
13	ミスリルのかけら	泷の里	—
14	31～33斑点狗	泷の里	—
15	ミスリル	泷の里	—
16	オリハルコン	泷の里	—

阿格拉巴

序号	名称	地点	备注
1	メガポ-ション	城门广场	—
2	メガエ-テル	城门广场	—
3	コテ-ジ	城门广场	—
4	メガポ-ション	物置部屋	—
5	メガエ-テル	大通り	—
6	ダ-クマタ-	大通り	—
7	ミスリル	大通り	需学会高跳和滑翔
8	メガポ-ション	里通り	—
9	ラストエリクサ-	阿拉丁的家	—
10	チョキグミ	阿拉丁的家	—
11	サンダラグミ	バザ-ル	—
12	ファイアリング	バザ-ル	—
13	プロテラネックレス	王宫前	—
14	52～54斑点狗	王宫前	需学会高跳
15	アスビルグミ	王宫前	需学会高跳和滑翔
16	メガエ-テル	魔法の洞窟：入口	—
17	49～51斑点狗	魔法の洞窟：入口	—
18	エリクサ-	魔法の洞窟：广间	—
19	ミスリルのかけら	魔法の洞窟：广间	—
20	メガポ-ション	魔法の洞窟：底无しの间	—
21	エリクサ-	魔法の洞窟：底无しの间	—
22	コテ-ジ	魔法の洞窟：底无しの间	—
23	サンダ-リング	魔法の洞窟：遗物の间	—
24	ミスリル	魔法の洞窟：遗物の间	—
25	コテ-ジ	魔法の洞窟：暗暗の间	—
26	ちぎれたペ-ジ	魔法の洞窟：暗暗の间	—
27	プロテラネックレス	魔法の洞窟：暗暗の间	—
28	メテオグミ	魔法の洞窟：暗暗の间	—
29	ヘイスガグミ	魔法の洞窟：隐された部屋	需学会高跳、滑翔和黄色合体技
30	46～48斑点狗	魔法の洞窟：隐された部屋	需学会高跳、滑翔和黄色合体技
31	ミスリルのかけら	魔法の洞窟：宝物库	—
32	サンダガグミ	魔法の洞窟：宝物库	—
33	ガ-ドアップ	魔法の洞窟：宝物库	—
34	37～39斑点狗	魔法の洞窟：宝物库	—

巨鲸怪

序号	名称	地点	备注
1	ライブラグミ	口	—
2	高跳技能	口	水位下降后在船上取得
3	水のかがやき	口	水位下降后在船上取得
4	73～75斑点狗	口	习得高跳后入手
5	コテ-ジ	口	习得高跳后入手
6	コテ-ジ	腹部2	—
7	ラストエリクサ-	腹部2	—
8	メガエ-テル	腹部3	—
9	55～57斑点狗	腹部3	—
10	アスビルグミ	腹部3	—
11	フレアグミ	腹部3	—
12	メガエ-テル	腹部5	—
13	サンダガグミ	腹部5	—
14	ミスリル	腹部5	—
15	79～81斑点狗	腹部5	—
16	76～78斑点狗	腹部6	—
17	ちぎれたペ-ジ	腹部6	—
18	ラストエリクサ-	腹部6	—
19	ミスリル	腹部6	—

亚特兰蒂卡

序号	名称	地点	备注
1	エリクサ–	アトランティカ（大海）	白贝壳
2	コテ–ジ	アトランティカ（大海）	白贝壳
3	メガエ–テル	アトランティカ（大海）	白贝壳
4	メガポ–ション	アトランティカ（大海）	白贝壳
5	ミスリル	アトランティカ（大海）	白贝壳
6	ミスリルのかけら	アトランティカ（大海）	红贝壳
7	コテ–ジ	海底洞穴	白贝壳
8	メガエ–テル	トリトンの宫殿	白贝壳
9	コテ–ジ	トリトンの宫殿	白贝壳
10	エリクサ–	トリトンの宫殿	白贝壳
11	ミスリルのかけら	トリトンの宫殿	黄贝壳
12	メガポ–ション	海底庭园	白贝壳
13	オリハルコン	海底峡谷	宝箱，要先从破难船的一个洞穴中敲打喷泉后才能开启
14	メガエ–テル	海底峡谷	白贝壳
15	ミスリルのかけら	海底峡谷	蓝贝壳
16	メガポ–ション	アリエルのかくれが	宝箱
17	コテ–ジ	アリエルのかくれが	宝箱
18	ちぎれたペ–ジ	アリエルのかくれが	宝箱
19	王家の水晶	破难船：船舱	宝箱
20	ミスリルのかけら	破难船：船舱	宝箱
21	ミスリル	破难船：船舱	船底的白贝壳
22	エリクサ–	破难船	宝箱
23	ミスリルのかけら	破难船	宝箱
24	メガエ–テル	潮の岩屋	—
25	ミスリル	ア–スラの岩窟	墙壁上的白贝壳，要用火魔法攻击旁边的海胆才能开启

白贝壳：物理攻击；红贝壳：火魔法攻击；蓝贝壳：冰魔法攻击；黄贝壳：雷魔法攻击。

万圣节镇

序号	名称	地点	备注
1	サンダラグミ	ギロチン广场	—
2	パワ–アップ	ギロチン广场	需学会高跳
3	70～72斑点狗	ギロチン广场	需学会高跳和滑翔
4	エリクサ–	ギロチン广场	需学会高跳和滑翔
5	ビックリばこ	集合墓地①	剧情宝箱
6	フレアグミ	吊桥	—
7	メテオグミ	吊桥	—
8	ガ–ドアップ	吊桥	—
9	エ–テル	ブギ–の屋敖	9～14这几个宝箱可等到封印本世界后再回到BOSS房屋的遗址直接获得
10	エ–テル	ブギ–の屋敖	
11	40～42斑点狗	ブギ–の屋敖	
12	オリハルコン	ブギ–の屋敖	
13	メガエ–テル	ブギ–の屋敖	
14	ミスリルのかけら	ブギ–の屋敖	
15	チョキグミ	集合墓地②	—
16	64～66斑点狗	集合墓地②	—
17	ダ–クマタ–	集合墓地②	—
18	ホ–リ–グミ	集合墓地②	—

梦幻岛

序号	名称	地点	备注
1	82～84斑点狗	船舱	从存档点出去后上方的横梁上
2	バ–グミ	船舱	从存档点出去后上方的横梁上
3	ダ–クマタ–	船舱	发动黄色合体技打开房间的门后进入
4	オリハルコン	船舱	
5	85～87斑点狗	船舱	
6	风之力	船舱	
7	メテオグミ	台所	—
8	プロテラネックレス	船室	存档点旁
9	88～90斑点狗	船长室	—
10	オリハルコン	甲板	—
11	フレアグミ	时计台	—

百亩森林

序号	名称	地点	备注
1	ミスリルのかけら	草原	—
2	ミスリルのかけら	テイガ–の游び场	—
3	ダ–クマタ–	テイガ–の游び场	—
4	APアップ	テイガ–の游び场	—

虚空城

序号	名称	地点	备注
1	レイズグミ	逆巻く瀑の底	—
2	91～93斑点狗	逆巻く瀑の底	—
3	ブリザラリング	逆巻く瀑の底	冻住水泡后获得
4	ラストエリクサ–	逆巻く瀑の底	—
5	メテオグミ	逆巻く瀑の底	乘坐第三个水泡下到下面
6	ガ–ドアップ	逆巻く瀑の底	救出凯莉后乘坐第四个水泡下到下面
7	94～96斑点狗	正门	需重力魔法
8	ヘイスガグミ	正门	在右侧的台阶左右两边的柱子上，需先开启通往基部的电梯旁的机关，然后再开启宝箱7附近的机关，乘坐两个水平移动的平台才可获得
9	オリハルコン	正门	同上
10	ミスリル	基部	需乘坐水泡
11	サンダラグミ	基部	需乘坐水泡
12	バ–グミ	基部	—
13	ファイラリング	地下水路	—
14	ダ–クマタ–	地下水路	需学会高跳
15	サンダガグミ	地下水路	需要现在基部点亮两个机关后借助新出现的平台来到2层进入
16	アルテマグミ	地下牢	—
17	サンダガグミ	地下牢	—
18	APアップ	エントランス	靠近通往トロツコ乘り场入口的柱子上
19	アルテマグミ	书库	—
20	97～99斑点狗	トロツコ乘り场（3层）	从书库进入トロツコ乘り场，用重力魔法将左上方的宝箱放下来
21	オリハルコン	トロツコ乘り场（3层）	需学会重力魔法
22	ロイヤルグラウン	トロツコ乘り场（5层）	需学会重力魔法
23	アスビルグミ	トロツコ乘り场（6层）	从书库进入トロツコ乘り场，乘坐电梯后获得
24	スムウベルト	トロツコ乘り场（6层）	从书库进入トロツコ乘り场，乘坐电梯后获得
25	サンダガグミ	大纹壁（下层）	—
26	オリハルコン	大纹壁（上层）	—
27	サンダラリング	高楼	需学会重力魔法
28	アスビルグミ	高楼	需学会重力魔法
29	ラストエリクサ–	高楼	—
30	ダ–クマタ–	大广间	—
31	过ぎ去りし思い出	大广间	—
32	61～63斑点狗	大广间	—

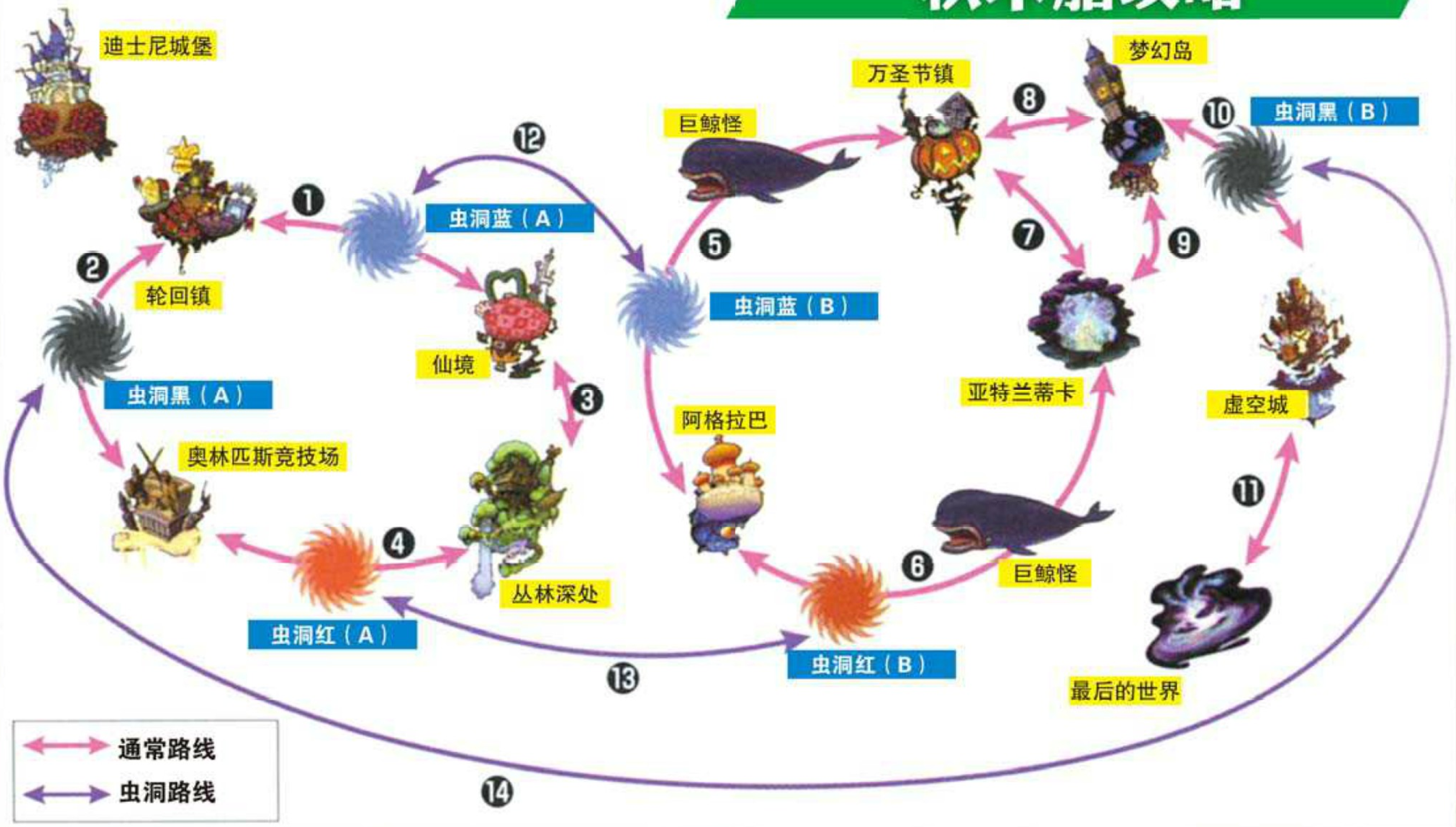
最后的世界

序号	名称	地点	备注
1	ミスリルのかけら	果ての魔空	—
2	きれいな石	果ての魔空	—
3	メガポ–ション	果ての魔空	—
4	ミスリル	果ての魔空	—
5	エリクサ–	果ての魔空	—
6	ミスリルのかけら	果ての魔空	—
7	きれいな石	果ての魔空	—
8	コテ–ジ	果ての魔空	—
9	APアップ	果ての魔空	—
10	吹き荒れるカゼ	果ての魔空	—
11	ダ–クマタ–	巨大クレバス	—
12	アレイズグミ	巨大クレバス	—
13	アルテマグミ	巨大クレバス	—
14	ドリルグミ	巨大クレバス	—
15	メテオストライク	巨大クレバス	—
16	斗气の魔石	世界の牢狱	—
17	とどろく魔石	世界の牢狱	—
18	冻てつく魔石	世界の牢狱	—
19	うるおいの魔石	世界の牢狱	—

序号	名称	地点	备注
20	燃え上がる魔石	世界の牢狱	—
21	APアップ	世界の牢狱	—
22	透きとおる魔石	世界の牢狱	—
23	マッシブバンパ–	世界の牢狱	—
24	ラストエリクサ–	世界の牢狱	—
25	エリクサ–	最后の休息	—

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

积木船攻略



基本操作

操作	积木船的动作	操作所需的积木块
左摇杆上	下降	—
左摇杆下	上升	—
左摇杆左右	左右移动	—
右摇杆左右	抓取远处的道具	アスビルグミ、ドレイングミ
○	普通射击，长按可连射	サンダ–グミ、サンダラグミ、サンダガグミ
×	减速	—
△	发射激光	コメツトグミ、メテオグミ、アルテマグミ
□	一定时间内加速	ヘイストグミ、ヘイスガグミ
L1	变形	チェソツグミ

掉落道具

图标	掉落	效果
普通积木	敌机	组装积木船
防护罩积木	蓝色中陨石	回复1/2体力
屏障积木	紫色平板	回复1格屏障
能量球	蓝色中陨石	回复1格能量槽
特殊道具	全部大陨石	回复所有状态
设计图	敌机	获得一个全新的积木船

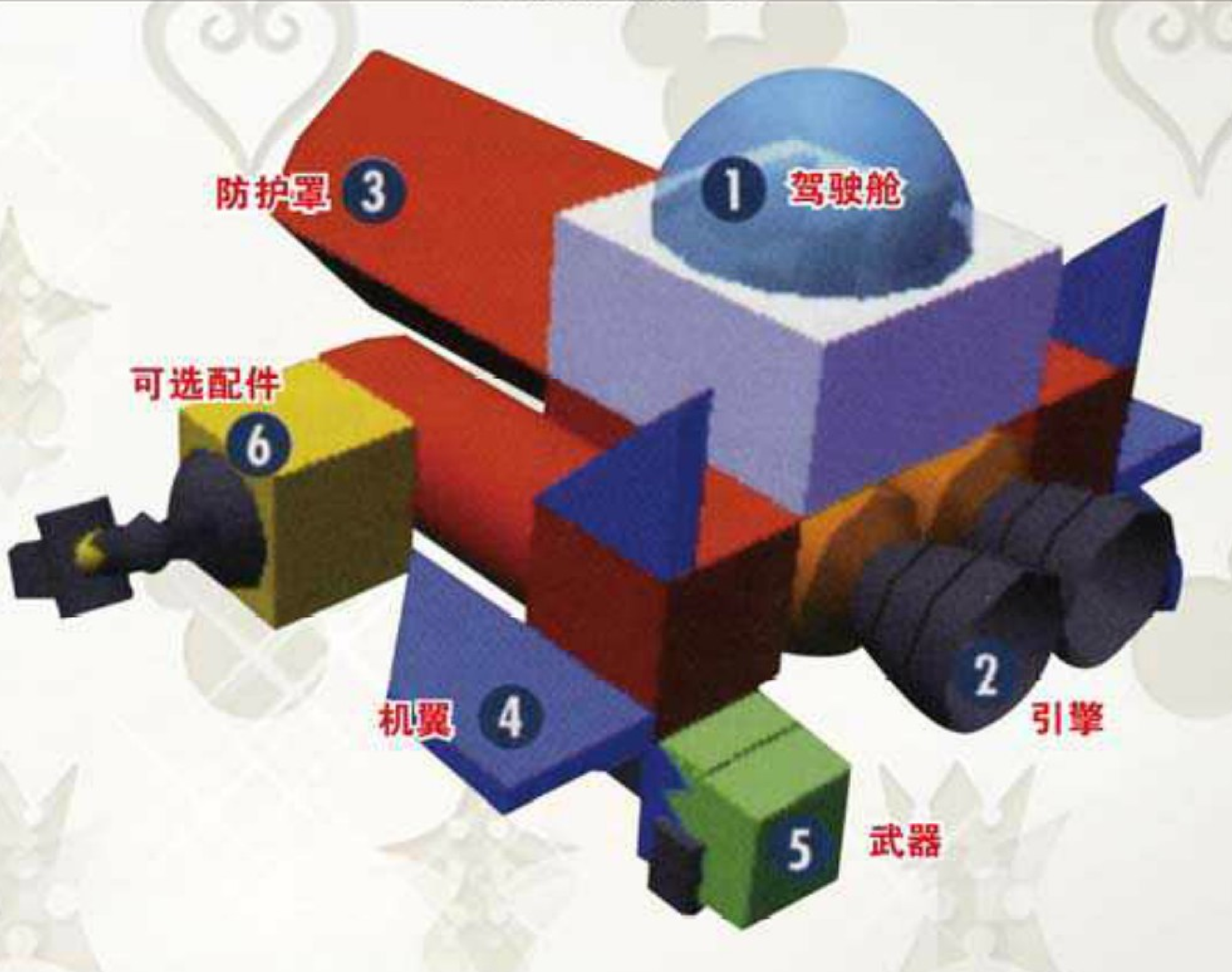
积木块一览

类型	名称	效果
驾驶舱	ケアルグミ	标准驾驶舱
	ケアルガグミ	防护罩积木和屏障积木的回复量增大
	レイズグミ	HP为0时回复1/4血量（只能使用一次）
	アレイズグミ	HP为0时回复全部血量（只能使用一次）
引擎	ファイアグミ	超小型引擎
	ファイラグミ	小型引擎
	ファイガグミ	中型引擎
	フレアグミ	高能量中型引擎
	ホ–リ–グミ	超大型引擎
防护罩	プロテスグミ	少量减少受到的伤害，有8种形状
	シエルグミ	中量减少受到的伤害，有8种形状
	デスペルグミ	大量减少受到的伤害，有8种形状
机翼	エアロラグミ	操作性少许提升，有2种形状
	エアロガグミ	操作性提升，有2种形状
	エアログミ	更易控制积木船转向，有3种形状
	トルネドグミ	操作性大幅提升，有2种形状
	レビテトグミ	操作性较大提升，有2种形状
武器	サンダ–グミ	小型炮
	サンダラグミ	中型炮

类型	名称	效果
武器	サンダガグミ	大型炮
	コメットグミ	小型激光
	メテオグミ	中型激光
	アルテマグミ	大型激光
可选配件	ドレイングミ	抓取远处的1个道具，有2种形状
	アスピルグミ	抓取远处的多个道具，有2种形状
	チェンジグミ	追加变形功能
	テレポグミ	追加虫洞功能
	ライブラグミ	雷达，有2种形状，一种只针对前方，一种针对全方位
	ヘイストグミ	加速装置
	ヘイスガグミ	强力加速装置
	バリアグミ	在前方张开防护罩，抵挡一部分伤害
	ウォ-ルグミ	在全方位张开防护罩，抵挡一部分伤害
	エスナグミ	可使原本隐身的敌人或障碍显形
	カラ-スプレ-	改变积木块颜色
	カラ-パレット	给积木船增添更多色彩
装饰	ホイ-ルグミ	车轮
	ファンググミ	尖角
	ホ-ングミ	恶魔角
	エンジンジェルグミ	天使翅膀
	ダ-クグミ	恶魔翅膀
	シュ-ズグミ	脚
	グ-グミ	拳头手，有2种形状
	チョキグミ	剪刀手，有2种形状

类型	名称	效果
装饰	パ-グミ	巴掌手，有2种形状
	クラウングミ	王冠
	ドリルグミ	钻子头，BEGINNER难度下攻击力为9999，其他难度下攻击力为35
	キャタピラグミ	履带，有2种形状

积木船各部件图解



积木船工厂菜单说明

グミ工场	玩家可在这里对已有设计图进行改装，或是自己建造一艘积木船	
グミシップ	乗リガえ	选择想要乘坐的积木船
	名前へんこう	给积木船改名
	そうび	更改操作键位
	变形	选择想要变形的积木船
コレクション	检查目前已获得的积木块以及设计图	
ヘルプ	教程，基本用不上	
チコ-トリアル	也是教程	
もどる	退出菜单	

如何组装、改装积木船

1. 首先进入**グミ工场**，在这里能看到玩家当前已获得的设计图纸，绿色的图纸可以改装，蓝色图纸则可以被覆盖。如果你选择的绿色设计图纸上用红字显示“飞行**できません**”的话，是因为你当前的COM.LV等级不够所致，后期COM.LV等级会逐步提升。

2. 进入组装界面，←→方向键可选择积木块的种类，↑↓方向键选择具体的某一块积木块。确定了要安装哪一块积木之后，如果此时你已获得改装颜色的功能后，可以按□键给积木喷色，不想改颜色则可直接按○键进入下一步。

3. 接着就是要将积木安装到合适的位置了。并不是所有位置都能够安装，能够安装的位置，在积木块的上方会有一个“黄色心形＋绿色菱形”的图案，如果只有“黄色心形”表示该处已安装了相关积木，玩家可以按□键删除或更换其他积木；“红色心形”表示该积木块与当前位置的积木块不兼容。

4. 方向键可以调整积木块的左右和前后位置，L1/L2键是调节高度，左摇杆可旋转积木块的方向，右摇杆可旋转积木船观察位置是否合适，确定之后按○键安装。然后再按R1键，选择其他要安装的积木块。

5. 如果想要对当前的某一块积木进行修改的话，可以按R2键将光标移动到想要修改的积木上调整位置或将其删除。

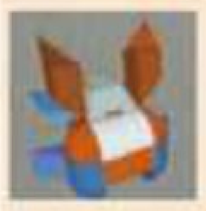
6. 组装或修改完成之后按START键退出，可选择是保存该图纸或是清除该图纸，不过如果是正在驾驶中的积木船是无法被删除的。另外假如当前驾驶中的吉木船在修改后出现无法飞行的情况时，就不能退出积木工场。

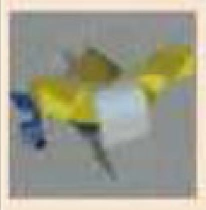
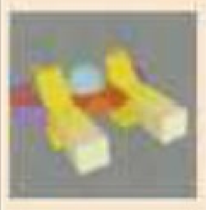
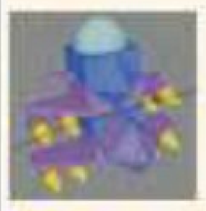
全航路任务一览

	任务编号/LEVEL	达成条件	奖品
轮回镇	任务①/★☆☆☆☆	取得80点以上的成绩	ホイ–ルグミ
轮回镇	任务②/★★☆☆☆	从奥林匹斯竞技场出发，破坏并获得30个以上的屏障道具	ファンググミ
轮回镇	任务③/★★★★★	不装备パリアグミ和ウォ–ルグミ，从虚空城出发不受伤、不得分抵达轮回镇	モ–グリ图纸
仙境	任务①/★☆☆☆☆	取得120点以上的成绩	ホイ–ルグミ
仙境	任务②/★★☆☆☆	装备ヘイストグミ或ヘイスガグミ并使用5次以上，无伤抵达终点（可使用パリアグミ和ウォ–ルグミ）	ファンググミ
仙境	任务③/★★★☆☆	从轮回镇出发，获得40个以上的积木道具	ヴアルフア–レ图纸
奥林匹斯竞技场	任务①/★☆☆☆☆	取得180点以上的成绩	ファンググミ
奥林匹斯竞技场	任务②/★★★☆☆	只装备サンダラグミ这一种武器积木，从丛林深处世界出发，消灭70架以上的敌机抵达终点	ホ–ングミ
奥林匹斯竞技场	任务③/★★★★☆	装备上エスナグミ后从轮回镇出发破坏140个以上的障碍物	コヨコヨ图纸
丛林深处	任务①/★☆☆☆☆	取得200点以上的成绩	ホイ–ルグミ
丛林深处	任务②/★★☆☆☆	从阿格拉巴出发，获得10个以上的特殊道具	ファンググミ
丛林深处	任务③/★★★☆☆	只装备サンダガグミ这一种武器积木，从仙境出发，消灭55架以上的敌机抵达终点	ケルベロス图纸
阿格拉巴	任务①/★☆☆☆☆	取得330点以上的成绩	ホイ–ルグミ
阿格拉巴	任务②/★★★☆☆	只装备コメツトグミ这一种武器积木，从仙境出发，消灭130架以上的敌机抵达终点	ホ–ングミ
阿格拉巴	任务③/★★★★☆	不能装备ドレイングミ和アスピルグミ，获得130个以上的积木道具	トンベリ图纸
亚特兰蒂卡	任务①/★★☆☆☆	拾取10个以上的防护罩积木	ホイ–ルグミ
亚特兰蒂卡	任务②/★★★★☆	不破坏任何障碍物取得240点以上的成绩	キアタビラグミx6
亚特兰蒂卡	任务③/★★★★★	不拾取任何道具取得260点以上的成绩	トンベリ图纸
万圣节镇	任务①/★★★☆☆	拾取20个以上的能量球	ホイ–ルグミ
万圣节镇	任务②/★★★☆☆	不利用×键减速破坏220架以上的敌机	キアタビラグミ×6
万圣节镇	任务③/★★★★☆	只装备メテオグミ这一种武器积木，从梦幻岛出发，取得550点以上的成绩	イクシオン图纸
梦幻岛	任务①/★★★☆☆	只装备サンダ–グミ这一种武器积木，从亚特兰蒂卡出发消灭150架以上的敌机	グ–グミ
梦幻岛	任务②/★★★★☆	积木船由100个以上的积木组成，从奥林匹斯竞技场出发，无伤抵达终点	ドリルグミ
梦幻岛	任务③/★★★★★	积木船由10个以下的积木组成，从奥林匹斯竞技场出发，破坏777以上的障碍物	ギルガメッシュ图纸
虚空城	任务①/★★★★☆	只装备アルテマ这一种武器积木，从梦幻岛出发，消灭130架以上的敌机	グ–グミ
虚空城	任务②/★★★★☆	取得1600点以上的成绩	エンジエグミ×2
虚空城	任务③/★★★★★	不能装备パリアグミ和ウォ–ルグミ，装备ヘイストグミ并加速10次以上，无伤抵达终点	フエニックス图纸
最后的世界	任务①/★★★★★	积木船由2个积木组成，不使用×键减速无伤抵达终点	シュ–ズグミ×2
最后的世界	任务②/★★★★★	积木船由5个以下的积木组成，取得350点以上的成绩	ダ–クグミ×2
最后的世界	任务③/★★★★★	取得600点以上的成绩	エデン图纸

全设计图一览

图标	名称	获得途径（后面的数字对应地图上的航路）
	キングダムモデル	初期自带
	ハイペリオン	消灭5000只以上的无心后和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得
	ゼペットモデル	和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得
	シドモデル	消灭500只以上的无心后和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得
	レオンモデル	消灭4000只以上的无心后和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得
	ユフィモデル	消灭1500只以上的无心后和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得
	エアリスモデル	消灭3000只以上的无心后和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得

图标	名称	获得途径（后面的数字对应地图上的航路）
	サボテンダ–	消灭1000只以上的无心后和轮回镇1番街匹诺曹的爷爷对话获得
	チョコボ	造访匹诺曹的家30次之后和匹诺曹对话获得
	マグ	消灭マグ以10%概率获得（3、4、10、11、14）
	シヴァ	消灭シヴァ以10%概率获得（2、4、10、11、14）
	ラミア	消灭ラミア以10%概率获得（6、7、9、10、11）
	ドグ	消灭ドグ以10%概率获得（5、7、8）
	シルフ	消灭シルフ以10%概率获得（1、3、5、6、11）

图标	名称	获得途径（后面的数字对应地图上的航路）
	カ–バングル	消灭カ–バングル以10%概率获得（5、6）
	ラグ	消灭ラグ以10%概率获得（5、6、7、8、9）
	ゴブリン	消灭ゴブリン以10%概率获得（1、2、3、4）
	ボム	消灭ボム以10%概率获得（5、7、8、9、12）
	レモラ	消灭レモラ以10%概率获得（13）
	ア–リマン	消灭ア–リマン以10%概率获得（1、2、14）
	インプ	消灭インプ以10%概率获得（13）
	セイレ–ン	消灭セイレ–ン以10%概率获得（13、14）
	スティングレイ	消灭スティングレイ以10%概率获得（8、9、10、11、12）
	カトブレパス	消灭カトブレパス以10%概率获得（8、9）
	アダマンタイマイ	消灭アダマンタイマイ以10%概率获得（5、6、10）
	サ–ペント	消灭サ–ペント以10%概率获得（10）
	イフリ–ト	消灭イフリ–ト以10%概率获得（14）
	オ–ディン	消灭オ–ディン以10%概率获得（3、4、14）
	アトモス	消灭アトモス以10%概率获得（1、5、7、8）
	ゴ–レム	消灭ゴ–レム以10%概率获得（3、5、7、8）
	ディアポロス	消灭ディアポロス以10%概率获得（6、8、9）

图标	名称	获得途径（后面的数字对应地图上的航路）
	デスゲイズ	消灭デスゲイズ以10%概率获得（6、7、9、10、11、12）
	テユポ–ン	消灭テユポ–ン以10%概率获得（5）
	アレクサンダ–	消灭アレクサンダ–以10%概率获得（1、2、11）
	リヴァイアサン	消灭リヴァイアサン以10%概率获得（10、12）
	ラムウ	消灭ラムウ以10%概率获得（2、4）
	オメガ	消灭オメガ以10%概率获得（11）
	モ–グリ	完成轮回镇任务③后获得
	ヴァルファ–レ	完成仙境任务③后获得
	コヨコヨ	完成奥林匹斯竞技场任务③后获得
	ケルベロス	完成丛林深处任务③后获得
	トンべり	完成阿格拉巴任务③后获得
	パンデモニウム	完成亚特兰蒂卡任务③后获得
	イクシオン	完成万圣节镇任务③后获得
	ギルガメッシュ	完成梦幻岛任务③后获得
	フエニックス	完成虚空城任务③后获得
	エデン	完成最后的世界任务③后获得
	バハム–ト	完成全部航路任务后获得

奖杯攻略

本作的三个难度奖杯是分开计算的，玩家无法直接在最高难度下就拿到三个难度的奖杯，所以打三遍游戏是必不可少的。在此建议玩家首先通关一遍 NORMAL 难度熟悉流程（老玩家也可以直接上手 PROUD 难度），不用刻意去追求其他奖杯的完成度，在能打过的情况下也无需练级（"《王国之心》系列"一向没有二周目概念，练了也是白花费时间）。然后选择 BEGINNER 难度，首先一口气拿下 BEGINNER 难度通关、一次也不更换装备通关、不使用 CONTINUE 通关、15 小时内击败最终 BOSS 这四个杯。通关后重新读档，换上已有的最强装备和饰品，将等级提升至 90 级以上，再去拿其他的奖杯即可。之所以这么做，是因为 BEGINNER 难度下，一开始游戏时就会赠送给索拉 8 个加攻击力、8 个加防御力、4 个加 AP 的道具，同时索拉身上已经装备有 EXP+30% 的饰品以及所有属性伤害降低至 80% 的饰品，而积木船方面则是可以获得**ドリルグミ**这个攻击力 9999 的超强武器，无论是用来冲 15 小时内通关的杯、还是其他挑战类型的杯都要容易许多。

KINGDOM HEARTS コンプリートマスター 白金

取得条件：获得所有奖杯

ゲームクリア：プラウド 金杯

取得条件：PROUD难度通关

ゲームクリア：ファイナルミックス 银杯

取得条件：NORMAL难度通关

ゲームクリア：ビギナー 铜杯

取得条件：BEGINNER难度通关

アンチェンジングアーマー 银杯

取得条件：一次也不更换装备通关

奖杯说明：不更换装备指的是武器和饰品全部都不能更换，而且同伴的武器、饰品也不可以更换。

アンディフィーテッド 银杯

取得条件：不使用CONTINUE通关

奖杯说明：战斗中死亡时会出现两个选项，一个是CONTINUE，一个是重新读档。只要不选择CONTINUE即可，在简单难度下拿这个杯会很轻松。

スピードスター 金杯

取得条件：15小时内击败最终BOSS

奖杯说明：基本来说，在简单难度下跳过所有剧情、不打所有非强制战斗、也不刻意去收集宝箱的话，大概在11小时左右就能打到最终BOSS处（奥林匹斯竞技场和百亩森林的剧情可全部跳过）。此时的等级约在45级左右，打最终BOSS刚刚好。时间允许的话，也可以去把**APアップ**、**ガードアップ**和**パワーアップ**这几个宝箱拿了。

存在しないもの 铜杯

取得条件：击败虚空城的隐藏BOSS黑衣人

奖杯说明：参考上文的隐藏BOSS攻略。

时计台に潜みし影 铜杯

取得条件：击败梦幻岛的隐藏BOSS幻影

奖杯说明：参考上文的隐藏BOSS攻略。

砂尘に舞う剑 铜杯

取得条件：击败阿格拉巴的隐藏BOSS装甲凯撒

奖杯说明：参考上文的隐藏BOSS攻略。

英雄の卵 铜杯

取得条件：斗技大会的菲尔杯获胜

新米英雄 铜杯

取得条件：斗技大会的天马杯获胜

コロシアムの英雄 铜杯

取得条件：斗技大会的海格力斯杯获胜

コロシアムの顶点 铜杯

取得条件：斗技大会的哈迪斯杯获胜

气を缠いし巨人 铜杯

取得条件：斗技大会的金杯中战胜冰泰坦

奖杯说明：参考上文的隐藏BOSS攻略。

片翼の天使 铜杯

取得条件：斗技大会的白金杯中战胜萨菲罗斯

奖杯说明：参考上文的隐藏BOSS攻略。

シングルアタックチャンピオン 铜杯

取得条件：在斗技大会任意赛事的单人挑战模式中获胜

奖杯说明：这个杯建议在哈迪斯杯中做，打通哈迪斯杯的单人模式可以拿到唐老鸭的最后一把武器。

タイムアタックチャンピオン 铜杯

取得条件：在斗技大会任意赛事的时间挑战模式中获胜

奖杯说明：这个杯建议在哈迪斯杯中做，打通哈迪斯杯的时间挑战模式可以拿到果菲的最后一把武器。

レベルカウントストップ 银杯

取得条件：索拉满级

奖杯说明：BEGINNER难度一开始就自带一条EXP+30%的项链，完成《百亩森林》的剧情后可获得一枚EXP+20%的戒指，玩家还可以合成EXP**ピアス**再增加20%的经验值，将这三件饰品同时装备之后，经验值加成就可高达170%。然后回到轮回镇，沿着1番街→2番街→**からくり**部屋→3番街→1番街的循环顺序打怪刷等级，一圈下来差不多就可以升一级，6、7个小时就能练满100级。练满100级后再去打隐藏BOSS会轻松许多～P.S，按照这个顺序练级的话，还可以顺便将唐老鸭的武器**ウィザ-ズレリック**、果菲的武器**ディフェンダ-**一并刷出来。

トレジャ-ハンター 铜杯

取得条件：开启100个宝箱

奖杯说明：对照上文的全宝箱列表来拿就不会有问题。

ミリオネア 铜杯

取得条件：拥有超过10000块钱

ハ-トレスハンター 铜杯

取得条件：打倒超过2000个无心

冒险のはじまり 铜杯

取得条件：封印轮回镇

アリスインワンダーランド
铜杯

取得条件： 封印仙境

ゴーザディスタンス
铜杯

取得条件： 封印奥林匹斯竞技场

ウィルビーインマイハート
铜杯

取得条件： 封印丛林深处

ホールニューワールド
铜杯

取得条件： 封印阿格拉巴

星に願いを
铜杯

取得条件： 完成巨鲸怪剧情

パートオブユアワールド
铜杯

取得条件： 封印亚特兰蒂卡

ディスイズハロウィン
铜杯

取得条件： 封印万圣节镇

ユーキャンフライ
铜杯

取得条件： 封印梦幻岛

世界の果て
铜杯

取得条件： 封印虚空城

ウィニーザプー
铜杯

取得条件： 封印百亩森林

コンプリートレコード
铜杯

取得条件： 完成吉米尼记事本的全部项目

ストーリーテラー
铜杯

取得条件： 完成米尼记事本的“ここまでのおはなし”

奖杯说明： 除奥林匹斯竞技场外，其他世界完成封印即可，奥林匹斯竞技场需要打通哈迪斯杯后才算完成所有剧情。

サーチャー
铜杯

取得条件： 完成米尼记事本的“安塞姆报告书”

奖杯说明： 报告书总计12本，获得途径如下：

0：击败贾方的第二形态后获得

1：封印虚空城后前往书库与艾莉丝对话

2：击败第二形态的阿斯拉后获得

3：封印虚空城后前往书库与艾莉丝对话

4：击败第二形态的梅尔菲森特后获得

5：封印虚空城后前往书库与艾莉丝对话

6：击败万圣节镇第一形态的**ブギー**后获得

7：在斗技大会的哈迪斯杯战胜哈迪斯后获得

8：击败梦幻岛的虎克船长后获得

9：封印虚空城后前往书库与艾莉丝对话

10：击败隐藏BOSS装甲凯撒后获得

11：击败隐藏BOSS萨菲罗斯后获得

12：击败隐藏BOSS黑衣人后获得

プロフェッサー
铜杯

取得条件： 完成米尼记事本的“角色事典”

奖杯说明： 这一项目又细分为三小项，分别是：人物1（36人）、人物2（64人）、无心（57种）

トップブリーダー
铜杯

取得条件： 找到99只斑点狗

奖杯说明： 可参考上文的全狗狗收集

フレンドシップ
铜杯

取得条件： 找到全部的合体技

奖杯说明： 可参考上文的合体技说明

ミニゲームマニア
铜杯

取得条件： 完成米尼记事本的“迷你游戏”

奖杯说明： 迷你游戏包括：**ターザンスライダー**（丛林深处的滑道捡果实游戏）、**ターザンつたわたり**（丛林深处的巨木群，和花苞对话后可玩荡树藤的小游戏）、《百亩森林》的全部小游戏以及斗技大会任意一场比赛的单人挑战模式获胜。除最后一项外，其余小游戏均可不计入成绩（玩的时候中途退出）。

合成王
铜杯

取得条件： 合成全部物品

合成初体验
铜杯

取得条件： 第一次合成物品

合成初心者
铜杯

取得条件： 合成3种物品

合成中级者
铜杯

取得条件： 合成15种物品

合成上级者
铜杯

取得条件： 合成30种物品

グミシップコレクター
铜杯

取得条件： 获得全部积木船的设计图

フライングエース
铜杯

取得条件： 在飞行游戏中打倒2500架敌机

カスタマイザー
铜杯

取得条件： 改造并更新积木船信息

トップエース
铜杯

取得条件： 走过飞行游戏的全部航路

奖杯说明： 这个是剧情杯，走过所有世界之间的航路就可以，无需穿越黑洞。

テストパイロット
铜杯

取得条件： 完成所有航路的任务①

トップパイロット
铜杯

取得条件： 完成所有航路的任务②

エースパイロット
铜杯

取得条件： 完成所有航路的任务③

约束のお守り
铜杯

取得条件： 从凯莉那里获得键刃“约定的守护”

ブレードマスター
铜杯

取得条件： 获得全部键刃

マジックマスター
铜杯

取得条件： 获得唐老鸭的全部武器

ガードマスター
铜杯

取得条件： 获得果菲的全部武器

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

作为“《王国之心》系列”中的重要一员，《王国之心 记忆之链》讲述的是一代与二代之间的故事，起着承上启下的重要作用。本作的系统做了重大的改革，可以说是系列作品中最为异质的一作。卡片的战斗系统让游戏变得更加直观的同时，也增加了不少策略性，但不免让人有些手忙脚乱。高清化后的画面还不错，新设置的奖杯难度和一代一样很高，准备白金的同学要有一定的心理准备。

文 绚世 美编 NINA

游戏流程

游戏共有两条线，主要目的是为了突破“忘却之城”。忘却之城共有十三层，索拉（ソラ）篇描述的是寻找记忆的故事，利库（リク）篇需要在索拉篇通关后选择新游戏，讲述的是战胜自身黑暗的故事。

故事的舞台在“卡片支配一切”的忘却之城中，因此无论是战斗还是探索都需要使用卡片。除了固定的几层外，在每一层的入口处都需要选择世界卡片（ワールドカード）决定该层的攻略内容。进入后各个门都是关闭的，需要使用地图卡片（マップカード）来制作房间前进。在各个房间遇见敌人后用战斗卡片(バトルカード)与敌人战斗取得卡片，之后按照大地图的标识前进开启剧情房间，完成剧情后就能前往新的阶层。如此反复直到结束。

探索部分

基本操作

按键	作用
方向键←/→	选择世界卡片（选择世界时）
左摇杆	角色移动/光标移动
右摇杆	移动视角
△键	拿取物品（接近物品时）/丢掷物品（持有物品时）/制作房间（站在门前时）/放大、缩小地图（开启世界地图时）/进行交谈
□键	翻滚
×键	跳跃/滑空（取得能力后）
○键	攻击/丢掷物品/确定
L1键/R1键	阅读讯息
R3键	恢复默认视角
SELECT	地图开关
START	开启菜单/跳过事件（事件时）

基本界面

遇敌

本作采用的是可见的遇敌方式，通过与敌人接触的方式进入战斗界面。玩家在区域探索的行动对战斗开始时敌我的状态会有所影响。在制造房间时选择特定的卡片，能让我方角色获得各种有利状态或让敌人陷入各种异常状态。在房间内探索时，用攻击命中敌人时，敌人会以昏迷和HP减少的状态出现，这个还关系到一个奖杯的取得。在房间内还有不同种类的箱子可以举起投掷敌人让敌人陷入各种效果，也有不同的机关可以触发让敌人遭受伤害。合理利用能让战斗效率提升很多。

区域前进

①操作提示
②目前的房间名称
③现在所处的阶层和名称
④通往其他房间的条件
⑤游戏信息
⑥房间特征

在游戏中按下“SELECT”键或在菜单中选择“ワ－ルドマップ”就能开启区域地图，以此确认阶层内所有房间的配置。按下△键能放大或缩小地图，按下○键能确认通过该房间所需要的卡片要求。通过区域地图还能确认现在区域、剧情房间位置、特殊道具房间位置和前进路线等，使得前进路线变得相当直观。在地图标识中，分别有以下几种情况。

标识	房间
剑刃和刀	角色所在房间
皇冠米色方块	还未进入过的房间
特殊记号方块	剧情房间，图案分别对应卡片的图标（目标剧情房间会发光）
感叹号黄色方块	未知的宝箱房间（在持有开启房间的卡片下会发光）
米色方块	已经进入的一般房间
暗色方块	已经进入的剧情房间
卡片方块	拥有相应卡片地图的房间
除此之外，在地图标识上还有颜色线，其中红色表示还未通过的路线，黄色表示已经走过的路线，蓝色表示入口或者出口路线。	

房间制作

特征

站在门前按下△键可以利用持有的地图卡片进行房间制作，根据使用的卡片不同，开启的房间在大小和敌人数量都会有所变化。需要注意的是开启房间都有一定的条件限制。房间制作有以下几个特征：

●制作过的房间可以不用再制作直接通行，但房间内已经打过的敌人和东西不会再生。

●一旦前往了其他阶层，本阶层的所有房间都会清空，需要再次制作（剧情房间和未知的宝箱房间不可再踏入）。

●部分房间是已经制作完成的（最开始的“见知らぬ部屋”和剧情发展后的“乘り越えし者の休息”）。

●调查房间门的话可以无限次数制作房间。

地图卡片种类

①卡片数量以及颜色分布
②持有的卡片种类
③卡片名称
④房间数据，包括敌人数量和房间大小
⑤拥有的卡片数值
⑥卡片说明

在菜单画面选择“地图卡片（マップカ－ド）”就能开启地图卡片界面，在这个界面可以对持有的卡片进行确认和舍弃。游戏设置最高只能取得99枚地图卡片，在持有99枚的情况下不能入手新的地图卡片，因此需要在此界面上进行丢弃。

游戏中有5种颜色共29种类的地图卡片，地图卡片需要在全灭敌人后取得，颜色不同的卡片有不同效果，如下所示

颜色	房间特性
红色	影响出现的敌人，包括配置、强度和掉落物品等
绿色	影响自身特性、包括卡片数值、出现的卡片和探索行动对敌人的影响程度等
蓝色	影响房间设置，包括宝箱、存储点和商店等
金色	剧情房间和未知的宝箱需要
紫蓝色	清除除关键卡片外的一个条件

房间制作条件

①房间条件的说明
②房间条件
③卡片详情
④持有的卡片
⑤卡片种类检索
⑥持有该卡片的数值

调查房间门会出现房间制作的条件。对于一般的房间来说只有一个条件，而对于一些特殊房间（比如剧情房间和未知的宝物房间）则有复合条件需要满足。条件有以下几种情况

条件标识	说明
无色	无论何种颜色的卡片都能开启
颜色条件	需要相应的颜色才能使用
特殊标志	需要使用相同标志的卡片才能使用
数字标志	条件有数字提示，包含大于、等于和小于条件。显示大于9的则需要使用多张卡片累计达到数值使用。

●一般而言大于条件的数值可以利用0数值卡片开启，但含有特殊条件的房间除外。

●对于普通的房间来说，多次制作房间所需要的条件是制作了房间的卡片数值 +1。如果使用了紫蓝色卡片，则是本来房间要求的数值 +1。

特殊房间

除了一般房间外，游戏中还存在着特殊的房间。

剧情房间

推进故事往前发展的剧情房间，各个阶层各有 1~3 个。必须全部完成后才能攻略新的阶层，进入前需要对应的关键卡片。

存储点房间

使用卡片“一时の休息”制作的房间或在“乗り越えし者の休息”的房间中设置了存储点，不会出现敌人可以安心行动。

宝箱房间

使用相关的卡片可以制作宝箱房间。但需要注意的是根据使用的卡片不同，会有敌人出现或藏在宝箱内的敌人出现。在某些区域有特定的宝物房间“未知なる宝の部屋”，该房间不需制作，需要持有特殊的关键卡片才能进入。

莫古利商店

①卡片种类
②持有的莫古利点数
③卡包的价格
④持有的卡片数量

使用莫古利房间（モ－グリル－ム）的卡片制作的房间中央有莫古利（モ－グリ）出现。与它对话会得到奖励袋子，可以得到 5 枚战斗用卡片。利用战斗中得到的莫古利点数可以与莫古利交换各种卡片，包括攻击卡片、回复卡片和道具卡片以及混搭卡片包。根据珍贵程度不同所需耗费的莫古利点数也有区别。

プライズ拾取

“プライズ”是指在战斗中和探索行动中捡到的各种宝石。拾取后会有各种各样的奖励。需要注意的是在探索区域中，如果打出了宝石奖励还没入手的时候就接触到敌人，是不计算在内的。

●经验プライズ

取得后可以获得经验值，一般而言击败普通的敌人会掉落 1~3 个经验宝石。分别有以下几种

大小/形状	深蓝色四边形	红色六边形	灰色圆形
小	+1	+5	+1400（不分大小）
中	+10	+30	
大	+60	+99	

●HPプライズ

绿色圆球状，可以回复 HP，即使是同一尺寸的，在战斗中和探索中的回复量会有所差异。具体如下

大小	探索中回复量	战斗中回复量
小	回复HP的3%	回复3HP
大	回复HP的5%	回复10HP

●莫古利点数

红色圆球状，通过战斗或在探索中破坏房间设施获得。需要注意的是如果索拉摔倒会掉出 10% 左右（500 点为上限）莫古利点数。

大小	取得数量
小	+4
大	+10

●プレミアプライズ

战斗结束后偶尔可以获得皇冠状的金色卡片，内部写有 P 字样，取得后战斗结束时会发生让卡片“プレミア”化的“プレミアプライズ”奖励。

●ル–レットプライズ

全灭敌人后可能取得的奖励，可以在 22 枚卡片候补中选择 1 枚取得。

战斗相关

战斗操作

按键	作用
方向键↑	重新装填卡片
方向键↓	指定卡片的快捷键
方向键←/L1按键	向左旋转卡组
方向键→/R1按键	向右旋转卡组
左摇杆	角色移动
右摇杆	移动视角
△键	储备卡片/使用卡片（达到3枚后）
□键	翻滚（索拉）/快速移动（利库）
×键	跳跃/滑空（取得能力后）
○键	使用卡片/重新装填卡片（根据情况需要长按）
R1键+R2键	使用储备的卡组（1~3枚）
L2键	解除储备的卡组
R2键	锁定/解除锁定
R3键	恢复默认视角
SELECT	切换卡组类别
START	暂停

战斗基本规则

①角色以及HP
②储备卡以及储备卡技能名称
③敌人HP
④发动卡片的敌人
⑤持有的卡组和卡片数量
⑥敌人出的卡片

本作的战斗采用的卡片式，在战斗中敌我双方的每次行动都需要出牌才能执行。卡片的数值大小也影响着每次行动的效果，除此之外还能利用储备卡(ストックカ－ド)组合出技能。

●卡片数值：游戏中的卡片存在着 0~9 共十个数值。一般而言数值越大的卡片越强，但 0 数值的卡片是一个例外，它是最弱也是最强的卡片。0 数值卡小于其他任何一个数值的卡，但它在后出的情况下能大于任何一张数值的卡片，因此 0 数值的卡片在使用上很讲究时机。

●CB（カ－ドブレイク）：CB，即 Cardbreak，指的是后出牌者利用较大数值的卡片或者 0 数值的卡片将先出牌者的技能和卡片取消掉。是游戏中最基本的要素之一，熟练掌握 CB 并在编辑卡组的时候考虑进去能极大地提

升战斗效率。

●卡片填充：卡片使用完之后将光标移动到填充卡片上（即空白的数值卡片），紧按○键就能对卡片进行填充。填充次数不限制，填充后数值会加 1（最多到 3），所需的填充时间也会加长。需要注意的是并不是全部卡片都能进行填充，有以下几种卡片是不能填充的。

★储备卡的第一张。

★攻击卡片、魔法卡片以外的卡片。

★不进行储备直接使用的高级卡（**プレイアカ－ド**）。

★被“**ザンテツケン**”CB 的卡片。

除了一般的填充方法外，通过以下的行动也能恢复卡片。

★使用道具卡。

★使用技能“**ミラクルギフト**”和“MM **ミラクル**”。

★发动利库的 D 模式、发动某些敌人卡片。

●储备卡（**ストックカ－ド**）：在战斗中按下△键就能在画面上方进行卡组储备。储备卡可以有 1~3 枚，可以随时使用，有以下特征：

★根据储备卡组的数值决定使出的技能或直接攻击。

★比起一张张出，使用储备卡的攻击间隔时间比较短。

★储备卡的第 1 张无法填充（但可以通过道具等手段恢复）。

★储备卡的第 2~3 张如果是高级卡片则变得可以填充。

●储备技（**ストック**技）：特定的卡片组合下能使用储备技能，但前提必须先习得相关技能才能发动。索拉一共有 80 种以上的技能，除了最初习得的技能外，还能通过升级、鉴赏特定的事件、开启宝箱和入手特定的储备技能习得。而利库的技能基本上靠最初的技能和剧情的推进习得。部分技能在发动后会有追加操作提示，玩家可以按照屏幕的提示继续完成技能。

属性以及特殊效果

游戏中存在五种属性，分别是物理、炎、冰、雷和无属性。无属性并不表示没有属性，它也是属性的一种。在卡片编辑页面可以看到使用卡片的具体属性。每个敌人都会设置一定的属性相性，具体效果如下。具体的敌人相性可以在“**カ－ド事典**”中查阅。

相性	影响
半减	受到的伤害减半
无劲	不受伤害
吸收	将伤害值转换成HP回复
弱点	受到的伤害值为1.5倍
气绝	受到伤害的同时进入气绝状态

除了属性之外，游戏中还能利用特殊效果让对方陷入不利状态。具体如下

状态名称	影响
气绝	陷入行动不能状态，受到攻击解除
睡眠	陷入行动不能状态，受到攻击解除
ストップ	时间停止进入行动不能状态，在限定的时间内会一直受到伤害
バインド	陷入移动不能状态，受到攻击解除
混乱	操作方向和移动方向相反（玩家受到的状态下）
	见不到我方的操作角色（敌人受到的状态下）
テラ－	陷入逃跑状态
フリ－ズ	被冰结无法行动，受到攻击解除。

卡组（デッキ）编辑

仅限于索拉篇可以使用，可以针对战斗中使用的战斗卡片进行编辑。按照自己所需要的顺序对卡牌位置进行整理，整理得当的话能给战斗提升效率。

●CP 值：编入卡组的每一张卡片都需要占用一定的 CP 值，编入卡组的卡片总数值不能超过现有的 CP 值。CP 值可以通过让索拉提升等级时选择的奖励提升。一般而言，卡片数值越高需要的 CP 值越高，0 数值的卡片所需要的 CP 数也比其他一般数值要高一些。

●卡片编辑：选择菜单画面的“**デッキチェック**”进入，分为左右两栏。左边是持有的卡片，右边是卡组的卡片，最多可以设定三个卡组并自由命名。利用 L1 键和 R1 键可以切换编辑卡片或编辑卡组。编辑的卡组至少需要有一张攻击卡片，最多只能编辑 99 张卡片进入卡组，同时卡组中的 CP 数值不能超过目前的 CP 值（超过会以红色数值表示，将无法退出菜单）。

●卡片位置：在卡组编辑中还能对卡片位置进行编辑。卡片位置从左到右，再从上到下对应战斗中的卡片顺序。利用○键进入卡组编辑后，可以利用△键自由调换卡片位置。一般而言把 0 卡片放在易于选择的位置，也可以把发动技能的卡片排在附近，这样的卡组组合才是比较合理的排序方式。在排完序后按下 SELECT 键会依照玩家给出的顺序进行自动整理，将空的位置清理掉。

高级卡片（プレミアカ-ド）

卡片中只有攻击卡和魔法卡才可能高级化（**プレミア**），高级卡片消耗的 CP 减少（所需 CP 值与该卡片类型的数值 1 相同），在卡片编辑页面也会变成黄色闪光状态，在莫古利贩卖的价格会变化（也有可能价格下降）。最需要注意的是高级卡片如果单独使用的话是无法填充的。

高级卡片的入手方法可以通过战斗后取得的**プレミアプライズ**（金色的皇冠 P 字样）进行高级化，需要利用转盘选择卡片。在莫古利商店取得卡包时也有可能直接入手高级卡片。

蘑菇打法

利用“**ホワイトル－ム**”制造的房间中可以遇见白蘑菇（**ホワイトマッシュルーム**）。要打倒白蘑菇必须针对蘑菇的行动使用特定的技能，三次后它就会满意离开。具体行动如下

蘑菇行动	必须采用的魔法
双手抱胸	火魔法
双手扇风	冰魔法
头顶出现一盏灯	雷魔法

但需要注意的是，如果想获得白蘑菇的敌人卡片的话则必须使用魔法“**デジョネ－タ－**”和“**デジョン**”将敌人消除。

利用“**ブラックル－ム**”制造的房间可以遇见黑蘑菇（**ブラックファンガス**）。它会在一段时间内防御所有攻击，过一段时间再攻击即可。

利库（リク）的能力

上升，技能也有所强化。

●可使用快速破防（スピ－ドブレイク）。在利库篇中，敌人使用卡片后迅速破防就能形成快速破防。成功后不仅攻击会强化，DP 的累积量也会提升。

利库的战斗方式和索拉有极大的不同。比起索拉来说，利库的战斗能力更加优秀，玩家可以体验到和索拉篇不同的爽快。以下是主要的不同点。

●没有 CP 点数。不同于索拉，利库是没有 CP 值的概念的，取而代之的是 AP 点数（攻击点数）和 DP 点数（黑暗点数）。其中 AP 点数影响利库的攻击力，而 DP 影响利库在 D 模式（D モ－ド）中的持续时间。

●可发动 D 模式（D モ－ド）。在战斗中储到一定量的 DP 值后，利库能解放黑暗的能力进入 D 模式、在该模式下利库的基本能力

●持有对决（デュエル）能力。可以利用对决能力与敌人进行卡片胜负。赢了的话可以发动对决技和必杀技。

●卡组固定。这是最大的差异点，利库的卡组是根据剧情和游戏的深入程度变化的，而且不能自己改变。

●不需要卡片填充时间。利库不需要卡片填充的时间，直接选择填充卡并按下○键即可。

●移动能力区别。利库的行走速度比索拉快，也能跳得更高，但无法和索拉那样习得移动技能。

D模式（Dモ－ド）

D 模式是指利库利用黑暗能力对自己进行强化。基本而言尽快发动 D 模式会使得战斗变得更加轻松。D 模式需要通过 CB 敌人卡片使 DP 值达到 30 以上之后，使用任意卡片发动。D 模式发动后卡片会自己填充。模式发动后在 HP 值的旁边会增加 DP 值，如果受到攻击或者自己的卡片被敌人 CB 会减少，减到 0 的时候会自动解除 D 模式状态。DP 值可以通过升级时所获得的奖励提升。

在 D 模式下，利库的能力会有所强化，技能动作发生变化，给予敌人的伤害值提升。而且在 D 模式下，可使用的技能增加，对决技也会发生变化。在进行回避时移动距离增加，但取消了翻滚时的无敌时间，除此之外可以进行两段跳。

DP 增减法则如下

状态	DP增减量	
	通常状态下	D模式下
CB掉敌人卡片	增加量是双方卡片数值之差，如果成功得进行了快速破防还会额外增加5点。	不增减
卡片被敌人CB	根据双方卡片之差减少。但如果是数值0的卡片被CB则不会减少	
受到攻击	DP数值增加1	DP数值减少5

快速破防（スピ－ドブレイク）的影响

敌人使用卡片后迅速使用卡片 CB 的话就能形成快速破防，成功后出的技能和组合技的动作加快，给予敌人的伤害增加至 1.5 倍。同时 DP 也会增加 5，在战斗中经常快速破防能使战斗往有利方向前进。

对决（デュエル）能力

在战斗中与敌人使用同一张卡片后，按下△键能进入对决状态。在此状态下需要在限定的时间内连续 CB 敌人的卡片，成功后就能使用对决技（デュエル技）给敌人大量伤害，但如果失败的话则自己会进入气绝状态。根据敌人的种类不同，需要 CB 的卡片分别为 3、5、7 张。除此之外还有以下规则：

●填充的卡片或持有的卡片必须在 8 张以上。

●开始后敌我双方的储备卡都会强制解除。

●对决中不能使用米奇卡片（非召唤卡的米奇卡）。

●对决中使用的道具卡可以再度填充。

难度选择与通关后要素

在游戏开始时可以选择游戏难度，分别是标准难度（スタンダ－ドモ－ド）、初学者难度（ビギナ－モ－ド）和荣耀难度（プラウドモ－ド）。每个难度都对应一个奖杯，如果要取得奖杯的话必须每个难度都通一遍。以下是三个难度的差异

难度	敌人最大HP	受到的伤害量	ランダムジョ－カ－ド 的出现概率
ビギナ－モ－ド	0.75倍	0.8倍	4%左右
スタンダ－ド モ－ド	1倍	1倍	1%左右
プラウド モ－ド	1倍	1.2倍	0.7%左右

游戏通关后可以进行储存，储存后存档位置会有金色卡片出现。重新读取存档可以继续进行收集要素。同时在标题画面还会有“THEATER”选项，玩家可以鉴赏游戏中发生的章节和故事。此外，利库篇必须在索拉篇通关后才能开始，标题画面也有所变化。

在本作中可取得的卡片与本篇通关和《王国之心 358/2 天》有关。除了下文列出的卡片之外，索拉篇在第一次打倒马尔夏（マ－ル－シャ）的时候可以在第十三层的宝箱房间取得两枚攻击卡片。而其余的卡片则需要通过利库篇才能取得。

通关利库篇后可取得的卡片

●アルテマウエポン

●アンセム

●レクセウズ

●ゼクシオン

通关《王国之心 358/2 天》后可取得的卡片

●スタ－シ－カ－

●フォロ－ザウインド

●フォトンデバッガ－

●ゼムナス

●ザルディン

●デミックス

●ロクサス

●モノクロ－ム

●ヒドウンドラゴン

●ボンドオブフレイム

●シグバ－ル

●サイクス

●ルクソ－ド

王国之心流程

前言

由于游戏中的迷宫的具体构造是按照玩家手中的卡片决定的，因此在此不再累述。除了固定的层数外，游戏还支持自由选择攻略顺序，随着攻略顺序的不同，BOSS 的强度和整个大地图的配置会随之改变，本文的大地图走法以下文的顺序为准。本次的攻略包含剧情和流程细节。

●剧情

在不知尽头的草原中前进的索拉来到了十字路口。索拉仰望天空，想起了离得很远的朋友们。就在路的前方，一个黑衣人走近，他说："你所需要的东西就在这前方，但得到它的东西，你也会失去其它的一些东西。"就在这道路的前方，有一座不可思议的城堡"忘却之城"。在这趟旅途中，索拉能得到什么，又会失去一些什么呢……

1F 轮回之镇 トラヴァ－スダウン/TraverseTown

●剧情

游戏开始后遇见黑衣人，他告诉索拉（**ソラ**）要得到一些东西就必须失去以代价另外一些东西。梦醒后三人来到了忘却之城，黑衣人利用索拉的记忆制造了卡片，来到了轮回之镇。在城镇遇见了以前的伙伴，但他们都不记得以前和索拉一起旅行冒险的事情。艾丽斯提醒索拉，他所看到的同伴都是自己记忆中的产物，有可能是虚幻的存在。进入深处，出现了另外一个黑衣人，他自称为阿克塞尔（**アクセル**），要试试索拉的实力。虽然战胜了他，但他并没有拿出真正的实力。他告诉索拉有能

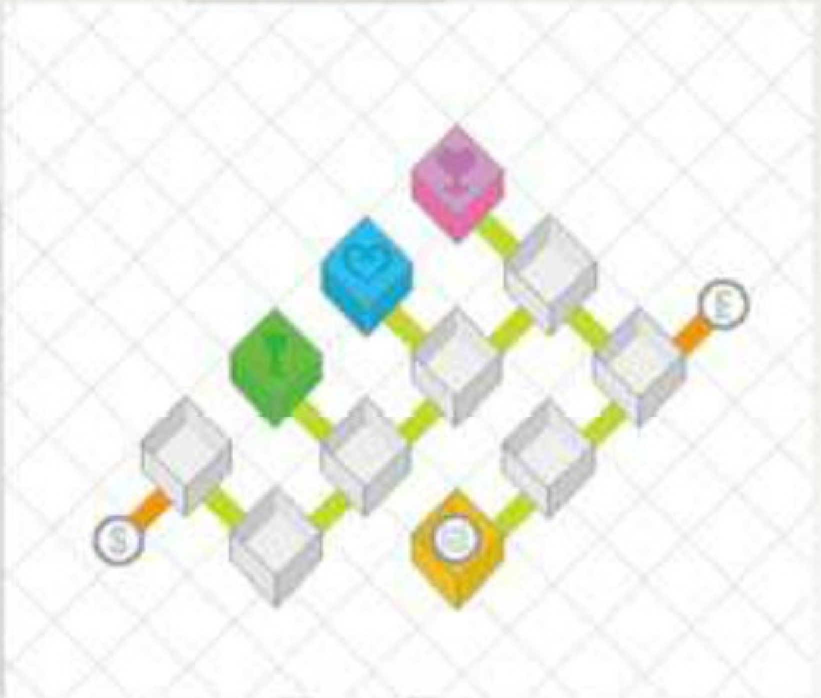
在这个忘却之城前进的能力，让索拉好好考虑谁是对自己而言最重要的人。一旦心中最黑暗的记忆苏醒的话，可能会迷失自我。然后他就离开了。

●流程

进入城镇会开始教程，过后来到存储点，进门后到左边的门，利用"はじまりのキ－カ－ド"开第一个剧情门，需要卡片数值大于1。再次教程后取得"みちびきのキ－カ－ド"。门消失，这次前往上方的门。进入后跳到左边的门，使用"みちびきのキ－カ－ド"进入，需要卡片数值大于3。最后继续往前开最后一个剧情门发生BOSS战，需要绿色卡片。离开迷宫会发生BOSS战阿克塞尔。

●BOSS战：防御盔甲(ガ－ドア－マ－/Guard Armor)

BOSS共有5个部分可以攻击，分别是双手双脚和本体。攻击方式比较单一，只需要注意其跳跃全身攻击即可。尽量保留高数值的卡片，将低数值的卡片组成组合技攻击即可。



●BOSS战：阿克塞尔(アクセル/Axel)

会使用连续技对玩家进行追击，特技是瞬间移动和火墙。能力不强，在他使用火墙的时候进行翻滚就能轻松躲开。手中留着高数值的卡片进行连续追击就能轻松获胜。

●注：通过后可以自由选择想攻略的世界，BOSS的强度和层数有关，层数越高的能力越强。

2F：阿格拉巴 アグラバ－/Agrabah

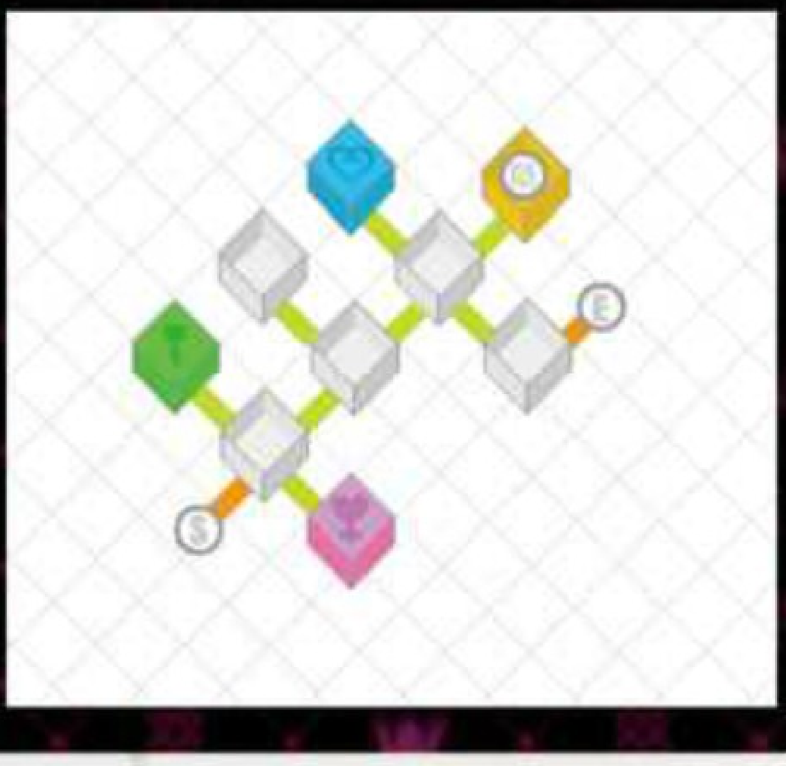
●剧情

进入后发现阿拉丁（**アラジン**）被怪物围攻，在陷入苦战时他使用神灯将敌人一一消灭。原来他想前往神殿，索拉他们决定帮助阿拉丁一起前行。阿拉丁之所以前往神殿是因为受到了贾方（**ジアファア－**）的委托，为了能和心爱的王女茉莉公主（**ジャスミン**）见面，他答应了贾方的要求。同时也答应神灯精灵（魔人ジ－ニ－）最后一个愿望是让他自由。往深处进发，居然看到茉莉公主被怪物围攻，阿拉丁再次使用了神灯的力量救下茉莉公主。打倒敌人后发现原来这一切都是贾方的阴谋，神灯也落到他的手上，他掳走了茉莉公主，要利用神灯的力量当上国王与茉莉公主结婚。在索拉的鼓励下，阿拉丁恢复了斗志，决心用自己的力量抢回茉莉公主。在阿拉丁的计谋下，贾方浪费了一次使用神灯的机会，但他居然用最后一次的愿望将自己变成和神灯精灵一样的魔人。打败贾方后，阿拉丁按照约定，用了自己剩下的惟一一次愿望让神灯精灵自由。他决定不靠神灯的力量，自己努力去实现理想。

●流程

第一场战斗杂兵众多，要注意保留高数值的卡片以应对消耗战。时刻注意自己的站位别被敌人围攻。战斗后取得"はじまりのキ－カ－ド"。在这里会遇到一种伪装成桶的杂兵，它会自爆攻击，在破坏时要稍加留意。之后利用"はじまりのキ－カ－ド"开启左边第一个剧情门，需要绿色卡片，得到"みちびきのキ－カ－ド"。之后按照上上左的方式开启第二个剧情门，需要卡片累计数值15以上。（这里开始有宝箱的门，需要取得特定的卡片才能打开），用"みちびきのキ－カ－ド"开门。剧情后有三波杂兵，

和之前一样注意保留卡片就没有问题。第二波主要以空中敌人为主，第三波的魔人攻击力较高，建议优先击破。过后取得“真实へのキ－カ－ド”。往回走，回到最开始的地方开启右边的门发生BOSS战，需要红色卡片。战斗后取得ジ－ニ－的卡片，剧情后有存储点出现。



●BOSS战：贾方(ジャファ－/Jafar)

攻击其本体没有效果，必须攻击在上方盘旋的乌鸦才行。基本上需要跳到最高的地方在跳跃才能攻击到。贾方的攻击力很强，主要攻击手段有扔火球、大手抓和火焰喷射。其中火焰喷射是最具有威胁的一招，需要不停翻滚或者跳到较低的地方躲避。否则被连续命中的话很容易陷入空血状态。瞄准机会连续攻击乌鸦就行。

●剧情

回到城里，众人发现自己的一部分记忆消失，就连**ジミニ－**的笔记都变成空白。在城里，只要越往上前进就会失去更多的记忆。但慢慢地，索拉记起了另外一个女孩的事情。她是一个很乖巧，喜爱画画的女孩子。

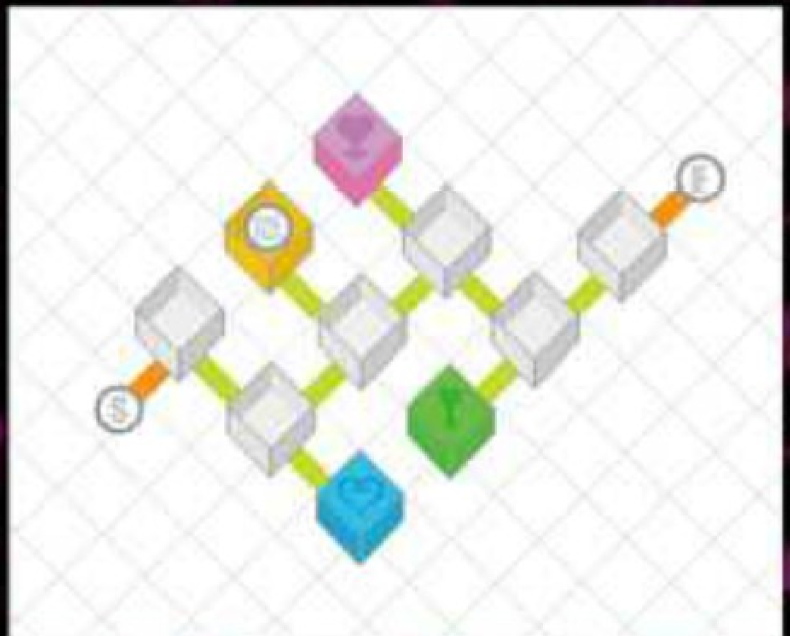
3F：奥林匹斯斗技场 オリンポシコロシアム/Olympus Coliseum

●剧情

进入后看到了奥林匹克大赛召开，索拉决定也参加其中。很快众人就突破了预选赛，遇见了赫拉克勒斯（**ヘラクレス**），克劳德（**クラウド**）也突破了预选。但克劳德的目标不是胜利，而是杀死赫拉克勒斯。为了保护他，索拉一行人进入斗技场，发现克劳德（**クラウド**）不敌赫拉克勒斯，就在僵持的时候哈迪斯（**ハデス**）出现，他欺骗了克劳德，在千钧一发之际，索拉等人挺身而出。胜利后索拉和赫拉克勒斯约定以后再战，克劳德也给了索拉他的卡片。

●流程

剧情后取得“はじまりのキ－カ－ド”，进门后这里有一些特殊的方块可以踩，能得到一些道具，打击石像可以获得卡片。按照右上上右下的方式可以使用“はじまりのキ－カ－ド”开门，需要大于5和大于7的卡片，取得“みちびきのキ－カ－ド”，往回走，按照下右的方式可以开启第二个剧情门，需要绿色卡片。之后按照上上左的方式，即开启第一个剧情门的左边的左边即可到达第三个剧情门，需要小于3数值的卡片



●BOSS战：克劳德（クラウド）

最需要注意的是他的大招“超究武神霸斩”，攻击力极高。而且他很擅长使用连续技，可以先用翻滚躲开攻击，利用他的出招硬直猛攻。看到他跳起来时，也可以利用高数值的卡片或者0数值的把他的动作取消掉（CB）。

●BOSS战：哈迪斯(ハデス/Hades)

他的主要攻击手段是双手放出火焰、扔火球和追击，不要离他太近，否则得不偿失。他的卡牌数值较大，如果手中没有大牌可以等他reload的时候再攻击。冰属性对他有特效，但千万别用火属性攻击，否则会帮他回复HP，所以要慎用唐老鸭的卡片。

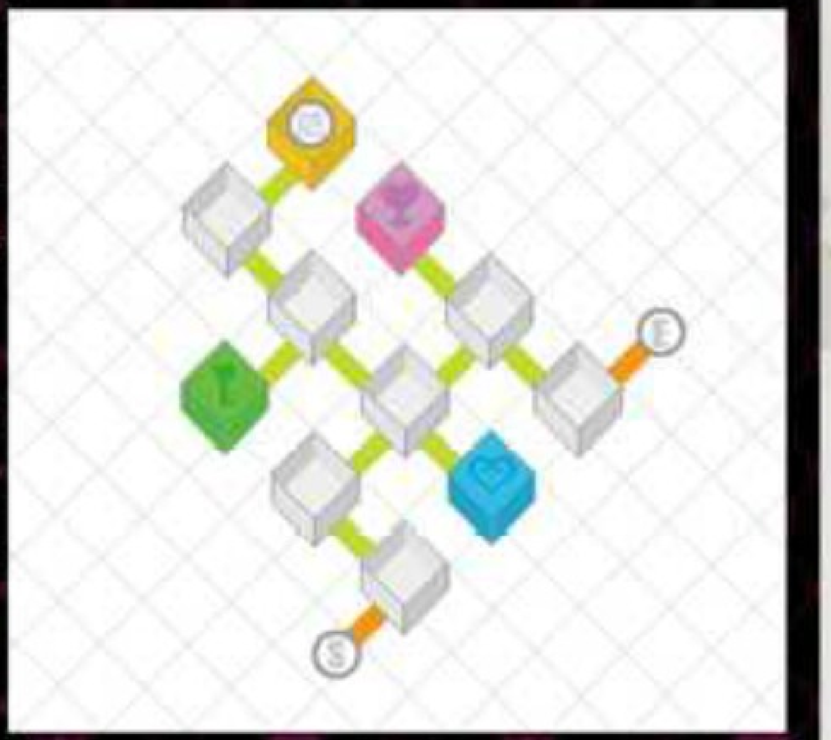
4F：不可思议之国 ワンダ－ランド/Wonder Land

●剧情

在这个国度，因为女王失去了记忆，所以把爱丽丝（**アリス**）当做盗取国王的记忆的贼而处死刑。为了救下爱丽丝，索拉挺身而出说自己是犯人，就在被抓住之际真正的犯人现身。最后依靠爱丽丝的智慧帮助索拉等人脱身。

●流程

进入后直接取得卡片“はじまりのキ－カ－ド”，前进的门被树藤捆住，需要打掉路中的花才能继续前行。前面的房间也一样。按照左上左下的方式到达第一个剧情门，需要数值大于8的卡片，之后用上右的方式到达第二个剧情门，需要数值大于1的卡片。剧情后发生杂兵战，没什么需要注意的地方。剧情后按照左上上左的方式到达第三个剧情房间，需要红色和绿色卡片为条件。



●BOSS战：杂耍大师(トリックマスタ－/Trickmaster)

最具有威胁的技能是向下砸地，范围较大。但由于准备动作很明显，向上跳跃就行。火球攻击按翻滚就能逃开。想对他有效攻击需要跳起来。出现的米奇卡片可以制造桌子更方便打击他，而桌子也可以用来躲避敌人的火球攻击。很简单就能通过。

5F：鲸鱼 モンストロ/Monstro

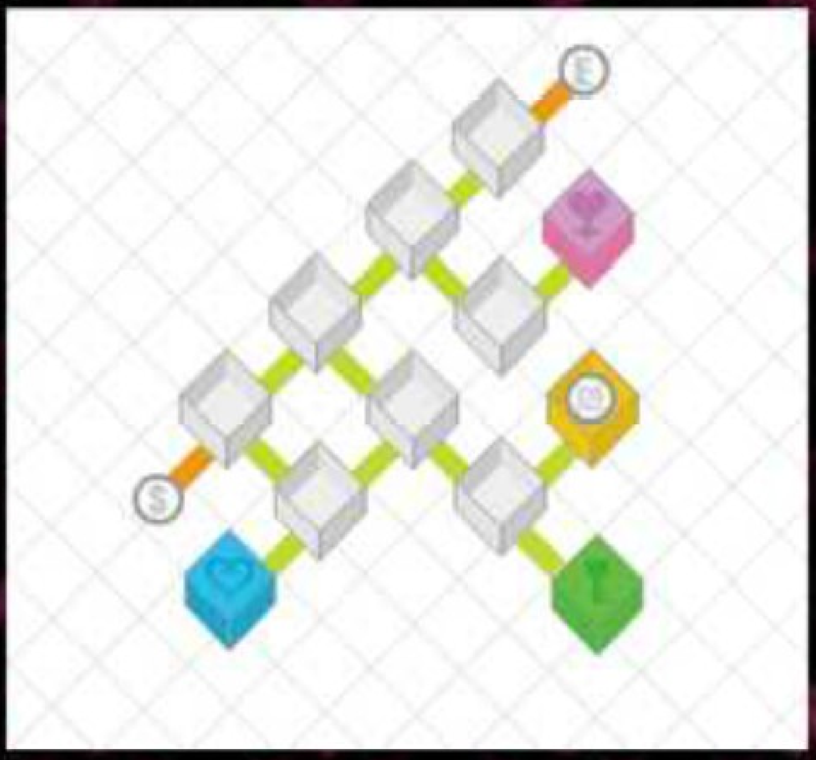
●剧情

进入后发现这里是鲸鱼的体内，遇见了小木偶匹诺曹（**ピノキオ**）。他说要带索拉他们和父亲一起出去。找到木匠，他为了寻找匹诺曹从家里出发，结果被鲸

鱼吞到肚子里了。他很担心匹诺曹。找到了匹诺曹，他是为了木匠才到处寻找出口的。而索拉经过一番探索，总算从鲸鱼的肚子逃脱，吉米尼（ジミニー）也为匹诺曹的成长感到放心。

●流程

进入后取得卡片“はじまりのキ－カ－ド”，在这里攻击地上的时钟敌人会停止行动，按照右上右右的方式到达第一个剧情房间，需要卡片累积数值大于20，使用“はじまりのキ－カ－ド”。剧情过后学会高跳（ハイジャンプ）。往回走，按照左下下的方式到达第二个剧情房间，需要红色卡片且数值小于5，进入后发生BOSS战。按照上左上右上的方式进入最后一个剧情的门，需要卡片数值等于0，使用“真実へのキ－カ－ド”，开始杂兵战。



●BOSS战：寄生牢笼（パラサイトケイジ/Parasite Cage）

敌人本身能力很低，但周围的毒沼泽很麻烦，如果有强力的魔法卡的话会很方便。尽量用魔法卡攻击。看到BOSS使用毒气时要尽快跳开，在连续攻击下它会有硬直，此时可以猛攻。或者拿到米奇卡让沼泽消失，乘机攻击。

●BOSS战：连续杂兵战

目的在两分钟内让右上角的计量槽到满。打倒敌人会增加，也会随着时间的推移慢慢减少。建议组合出高伤害的攻击技能搭配大范围的攻击手段的话就能轻松通过。

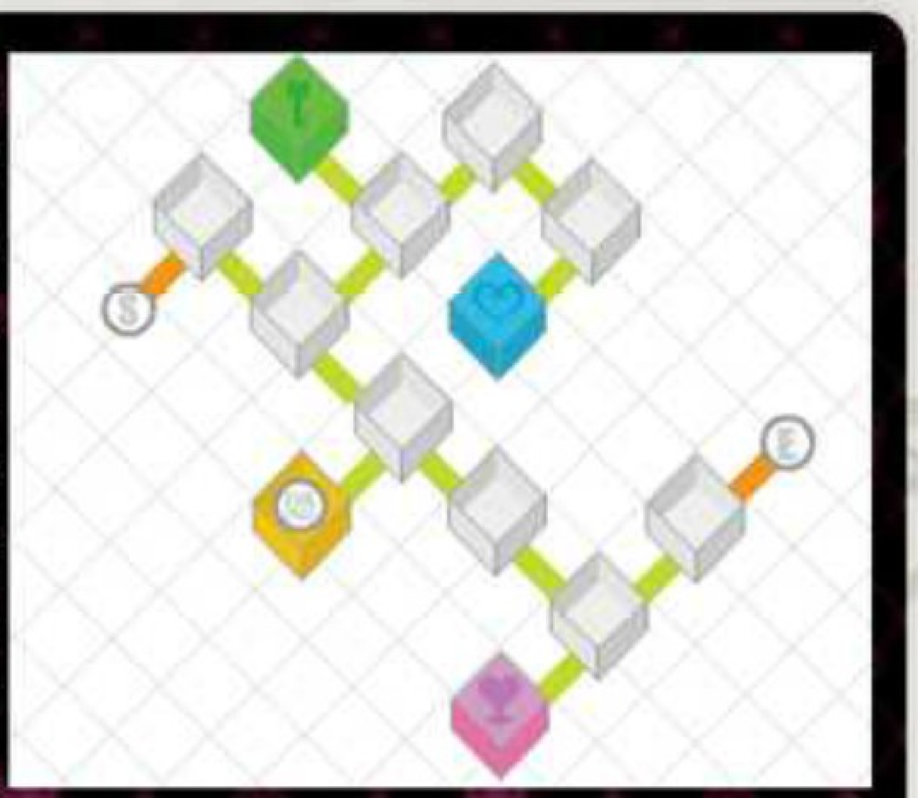
6F：万圣节镇 ハロウィンタウン/Holloween Town

●剧情

角色都变成了万圣节氛围的恐怖外形。遇见了杰克（**ジヤック·スケリントン**），他是万圣节镇的领导，但最近这个小镇有让他很困扰的事情：有一些魔物出现袭击人。他希望索拉一行人与他一起到博士那听取说明。见到博士，他正在制造有关取回记忆的药，希望索拉一行人找到莎莉（**サリ－**）取回药物。见到莎莉，她担心博士调配出来的药会有问题，此时布吉（**ブギ－**）出现抢走药。布吉喝下药后暴走，解决谜题后索拉决定靠自己的力量去寻找会记忆。而杰克告诉索拉，只要有心的话，什么问题都能解决的。

●流程

进入后就开始一场杂兵战，建议在第二波敌人时先将地上的花和天上飞的魔物消灭掉会轻松许多。解决后解放テラ－技能。同时获得“はじまりのキ－カ－ド”。按照右上左的方式到达第一个剧情房间，需要卡片数值等于3和等于4，用“はじまりのキ－カ－ド”打开发展剧情。剧情后取得“みちびきのキ－カ－ド”。回到了最开始的地方，按照右上上右下的方式到达第二个剧情房间，需要卡片数值等于6和等于7。用卡片开门发展剧情。最后按照下右右右下的方式到达最后一个剧情房间，需要红色卡片数值3点以下，绿色卡片累积数值30以上才能打开最后的门。



●BOSS战：布吉（ブギ－/Oogie Boogie）

很简单的BOSS，最开始并不能直接攻击其本体，它会扔骰子出来，在骰子消失之前将骰子打掉。三次之后或取得米老鼠卡时铁栏会消失，直接攻击本体即可。

●剧情

出去后遇见拉克西恩（**ラクシ－ヌ**），她以挑衅的态度告诉索拉他所寻找的人就在这座城的深处，她们把那个人囚禁在城里。而在拉克西恩攻击下，索拉倒下，从身上掉出了一直持有的星星，在拉克西恩的提醒下，索拉记起了那个女孩子的名字，她叫娜米妮（**ナミネ**），那个星星是她给索拉的东西。胜利后她给索拉下一层的卡片。索拉对于在她的帮助下才想起了娜米妮的名字很不甘心。

●BOSS战：拉克西恩（ラクシ－ヌ/Larxene）

攻击手段以雷攻击为主，有闪电攻击，放出雷苦无、近身攻击以及大范围的攻击魔法。但难度很低，多使用CB破坏其攻击，待到她的HP只剩一格时可以利用大威力的组合卡片轻易胜利。

胜利后取得雷电魔法的卡片，点数为7。

●注：通过后以下四层也可以自由选择攻略顺序。

7F：亚特兰提斯 アトランティカ/Atlantica

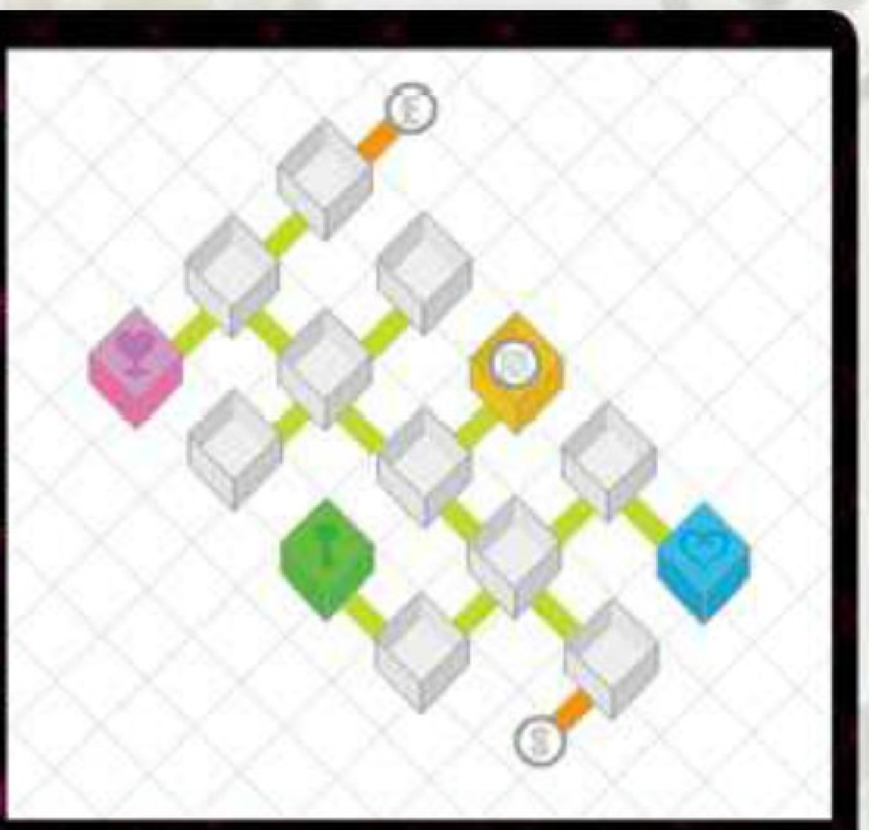
●剧情

进入后发现是海底世界，遇见美人鱼，她请求索拉不要把遇见她的事情告诉任何人。原来她盗走了守护这个地底世界的魔法之枪，而且王女爱丽儿（**アリエル**）也行踪不明。为了查明真相索拉一行人决定去寻找她。找到后发现她原来是为了救回好友在阿苏拉（**ア－スラ**）

的教唆下才偷枪的。索拉知道原委后决定帮她救下朋友，阿苏拉果然露出了狐狸尾巴。

●流程

在这里打爆红色鱼雷会给敌人不少伤害。按左下左的方式到达第一个剧情房间，需要红色卡片。剧情后按照右上右的房间到达第二个剧情房间，需要绿色卡片。最后按照左左左左下到达最后一个剧情房间，需要蓝色卡片。从7F之后可以在战斗中获得“未知なる宝のキーカード”，可以开启以前无法开启的门，一次只能携带一张，一旦出现就尽快使用。



●BOSS战：阿苏拉(アースラ/Ursula)

她有四根触手，需要先处理掉触手才能攻击到本体。战斗不难，但比较耗时。她的攻击方式主要是落雷、泡泡攻击和普通攻击，最大威胁则是从口中发出的雷激光。建议手头留有0号牌或者较高的攻击卡牌以CB掉攻击。要随时确认自己的卡牌数量，以免打掉触手时陷入无牌可用的囧境。米奇卡牌使用后可以直接攻击。她的卡牌都比较大，建议在战前做好准备就万无一失。

●剧情

出去后遇见利库（リク），他指责索拉一定只顾着寻找娜米妮忘记了他的事情，而且娜米妮一定不想见索拉。利库说要保护娜米妮，要以实力让索拉回去。他战败后就跑掉了。索拉等人对利库的行为很困惑，而索拉也深受打击。多亏唐老鸭和古菲的鼓励才提起了精神。

●BOSS战：利库(リク/Riku)

没有什么特技，只是普通的攻击。一些技能带眩晕效果但命中率很低，不必担心。他会经常使用0号牌中断攻击，建议多用火魔法攻击他。由于他经常跳来跳去，在他落脚点等待他落地，猛攻即可。战后可以取得风魔法卡片，数值为6。

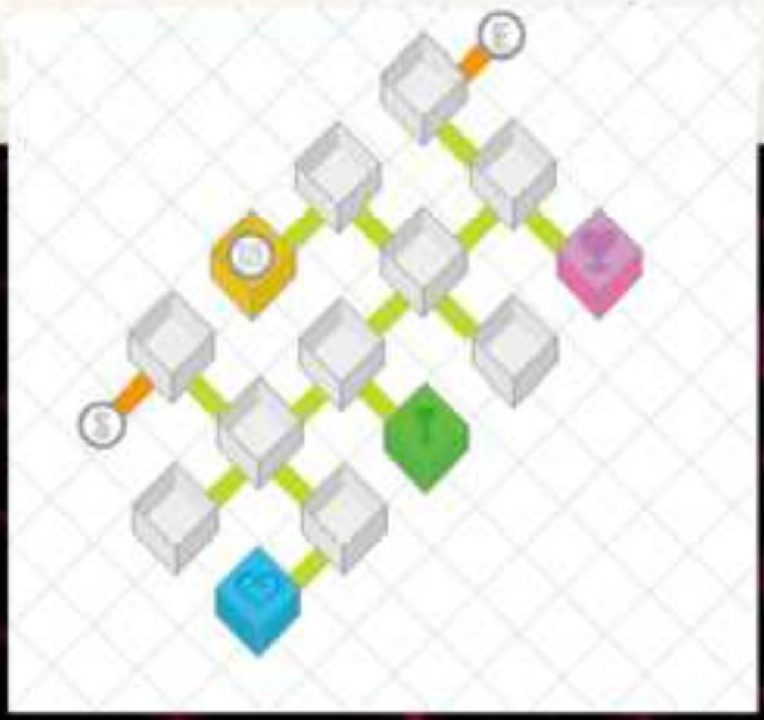
8F:无忧岛

ネバーランド/Neverland

●剧情

这次转移来到了海贼船上，在床上遇见了精灵要帮助索拉一行人。就在迷路的时候遇见彼得·潘（ピーター・パン），他告诉索拉等人这里是虎克的海盗船，而他一直在等待机会。他的朋友温迪（ウエンディ）被海贼抓住。索拉决定要帮助他，但他的态度并不友好。找到温迪时，她说想要回去伦敦。而彼得·潘反而大怒，他认为在这里就可以一直保持小孩子的状态不会成为大人，如果温迪回去了，两个人就再也不能见面。到了甲板上遇见虎克，他竟要温迪跳海。关键时刻彼得·潘出现救下温迪。温迪的决心不变，她也保证一定不会忘记彼得·潘的事情。索拉也认为如果是重要的回忆的话，无论如何都会记起来的。

●流程



剧情后习得滑空，以右上右的方式到达门，需要5号卡片才能开启。剧情后按照下右下的方式到达第二剧情门，需要6数值的卡片才能开启。最后的门需要以上上上上右到达，开门需要累积30数值才能开启。

●BOSS战：虎克(フック/Hook)

很烦人的家伙，主要以爆弹攻击为主，攻击范围广，所以不要乱翻滚。他会一直跟着索拉攻击，利用这一点可以拖着他进行攻击。他的特技是跑到甲板上扔木桶炸弹，还算好躲，也偶尔会命中自己。他的卡也不小，建议在他攻击后再利用空隙攻击即可。

剧情过后取得卡片ティンク。

●剧情

出去后再次遇到利库，但利库居然说出之前的朋友都是无谓的人，听到这样的索拉很愤怒，但他自己竟然也记不起岛上的人，利库决心只保护娜米妮。为了让利库记起，两个人再次开始战斗。苦战后利库逃掉，而索拉也坚定要救下他的决心。

●BOSS战：利库(リク/Riku)

这次他的攻击带有特技，而且经常会用0卡破坏我方卡组，相当烦人。他的大招是连续地上攻击加上追击，备有0卡就没有问题。其实最恐怖的在于我方手上没卡时他会连续攻击，攻击力高且速度快，需要在他攻击的第二下之前翻滚逃开。难度略高，但只要小心即可。

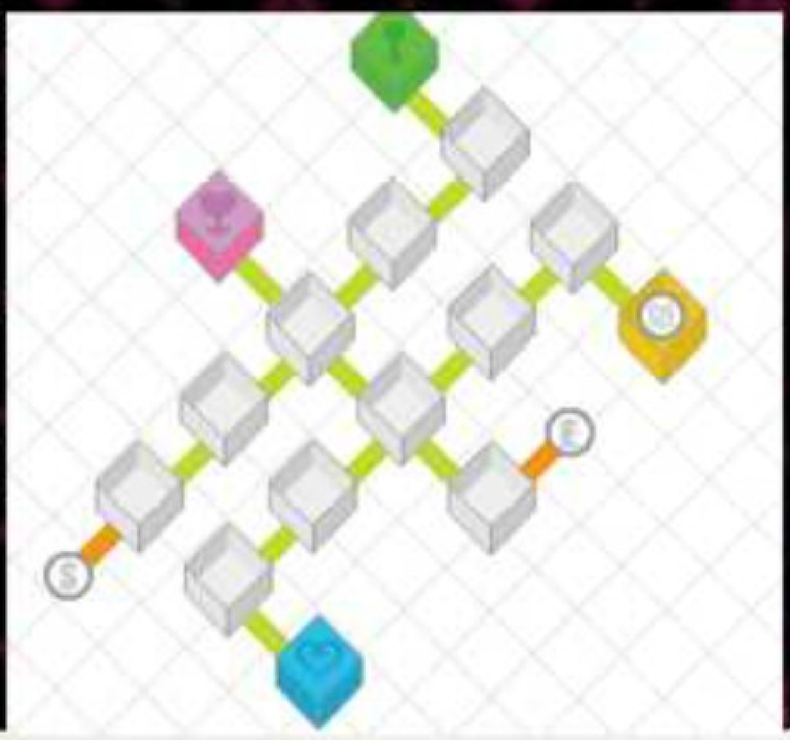
9F:虚空城 ホロウバスティオン/Hollow Bastion

●剧情

进入之后发现贝儿（ベル）和比斯特（ビ－スト）在起争执，贝尔执意留在城里不肯回去，而比斯特为自己的容貌感到沮丧。索拉找到了贝尔，自从她被梅尔菲森特（マレフィセント）囚禁在此只有与书相伴，虽然一直很想见比斯特，但为了保护他却不能把自己的心意说出来，就在这时女巫梅尔菲森特出现带走了她。为了逼出比斯特，梅尔菲森特甚至想杀死贝尔。比斯特赶到，他被诅咒变成了现在的恐怖模样，认为正是因为这个样子才不被人所爱。但就在那时候他遇见了贝尔，是她接纳了比斯特。为了保护那份记忆，无论如何他都想救出贝尔。为了保护比斯特，贝尔被变成了一颗心。经历一番苦战，有情人终成眷属。

●流程

进门后看见蓝光的装置，攻击后变红顺便会启动浮动的石头，可以靠这个上下移动。同时有时候地上会有三角状的东西，攻击后会发出激光攻击敌人，再攻击敌人会有不少优势。这里出现的拿盾的敌人需要绕到其身后才能攻击到。按上上上上左的方式到达第一个剧情房间，需要红色卡片。按下下右下下右的方式到达第二个剧情房间。需要数值9的卡片。按上上左左的方式到最后一个剧情房间，需要数值1的卡片。



●BOSS战：梅尔菲森特龙(マレフィセントドラゴン/Dragon Maleficent)

主要攻击方式是火焰喷射，攻击后地面上会持续燃烧、脚踏三连击攻击还有甩尾巴。好在它的攻击速度并不快，而且卡片数值也不高，利用数值较大的卡直接攻击，对方攻击时CB即可。很轻松的战斗。

●剧情

原来操纵利库的是机关的维克森（ヴィクセン），在马尔夏（マ－ル－シャ）的煽动下，他决定亲自去找索拉晦气。而马尔夏（マ－ル－シャ）意味深长地对娜米妮拍了下肩膀。视角转到了索拉这边，索拉为了保护以前的约定，继续深入。

10F：百亩森林 100エ－カ－の森/100 Acre Wood

●剧情

进入后看见小熊维尼（プ－），要先帮助他寻找朋友。

第一个朋友是小猪皮杰（ピクレット），等他停下来的时候对话即可，找到后学会新的组合技。

沿着小路继续走，到树后发生剧情，此时遇见兔子瑞比（ラビット），他要求索拉帮忙。开始小游戏蔬菜分类。每个小游戏都会对应一个奖杯。遇见卷心菜按□键，南瓜按○键，遇见大南瓜就要连按△键，有时候会遇见胡萝卜，注意避开否则会被击倒。如果维尼跑到路上还必须按△键提前将蔬菜打掉保护他。注意一下节奏和打击的时间就没有问题，三十次就算成功，一百二十次还能取得道具，一百五十次能解锁奖杯。完成后学会新的组合技能。

继续往前，在气球处又有新的迷你游戏。这个迷你游戏需要乘着气球往上升，途中可以收集金币，×键是上升，不按的话会缓缓下降。在途中记得不要碰到蜜蜂或树枝，一旦气球没有了就失败。如果能收集到全部金币(即500个)，就能解锁奖杯并且拿到魔法。到上方找到猫头鹰欧尔（オウル）。过后又会习得新的组合技。

继续前进可以遇见跳跳虎（ティガ－），开始迷你游戏。按照他跳的顺序跳即可，对应右边四个按键。如果觉得有难度可以拿个笔记下，很简单。75次以上取得冰魔法卡片，120次以上解锁奖杯。过后会再次取得组合技。

在新场景井口会被吹飞，开始新的迷你游戏，在这个迷你游戏要避开障碍物取得金币。按左摇杆＋□键可以快速移动，一旦被打倒则要到维尼的地方按下△键，获得2000点以上可以解锁奖杯。还可以得到魔法卡。

到树洞处可以开始新的迷你游戏。迷你游戏其实就是战斗，由于回复蜂蜜的时间很长，所以尽量少使用。风魔法卡配合蜂蜜有大范围的技能。如果能在1分40秒内通过，能解锁奖杯并且获得快速填充的魔法卡片。到最后的场景就能选择离开了。维尼说即使索拉忘记他，他也会记着索拉的。

※注：小熊普贝尔（プ–，Pooh），原名是Winnie the Pooh，所以我们也俗称为小熊维尼。

●剧情

出去后遇见维克森，原来利库会攻击他就是维克森搞得鬼。打败他后他利用索拉的记忆制作出新的世界卡片给了索拉。

●BOSS战：维克森(ヴィクセン/Vexen)

他的技能以冰为主，因此冰魔法可以先收起来。由于有冰盾存在，所以必须在他露出破绽时才能进行打击。他的攻击力也比较高，建议多留一些0数值的卡片CB，然后连续攻击。还可以多带上火魔法直接攻击，小心的话就能顺利打败他。

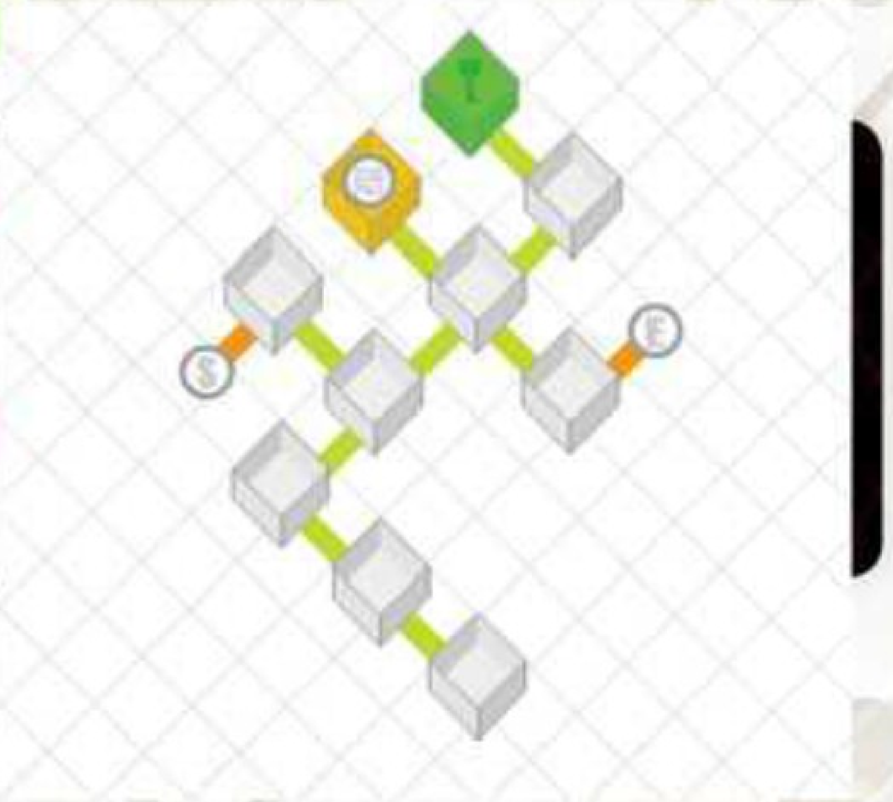
11F:黄昏之镇 トワイライトタウン/Twilight Town

●剧情

来到了这个怀念的地方，索拉记起了拿到星星吊坠的往事，在小时候的流星之夜，娜米妮因为流星落下来而哭泣。索拉告诉她如果掉下来了他会一个个让它们回去。虽然在这个镇子里的设施都不认识，但越走却感觉越怀念。此时维克森出现，在他的嘲讽下，愤怒的索拉与他展开了恶斗。维克森败下阵后，告诉索拉最终他也会和利库一样，沦为马尔夏（マ－ル－シャ）的道具而已。此时阿克塞尔出现，收拾掉了维克森。

●流程

本关开始敌人有了极大的强化，只有一个剧情房间，按照右上上左的方式即可到达。需要大小于5的卡片各一张，蓝色卡片才能打开。



●BOSS战：维克森(ヴィクセン/Vexen)

这次BOSS的能力比起之前有不少的提升，经常会进行自我回复，而且速度比起之前要更快一些。建议在他攻击的时候对他进行猛攻，平时不要乱攻击免得浪费卡片。建议手头留有一些0数值卡片对他进行CB，在他没血时还会使用自己的卡片回复一格半血，耐心点就能通过。

●剧情

再次遇见利库，他还是认为索拉再前进的话娜米妮会受到伤害，守护她的应该是自己而不是索拉。他说起了星星的往事，但竟然和索拉记忆中一模一样。利库看到星星后发狂，两个人因为自己的记忆不同而展开了战斗。胜利后利库又再次跑开，捡起掉下的星星，发现又有新的世界卡片。索拉一头扎进娜米妮的事情，变得相当急躁。视角转到阿克塞尔这边，他让娜米妮逃跑。

●BOSS：利库(リク/Riku)

战斗方式和之前相同，不建议跑，反而应该利用卡片优势与其正面交锋。

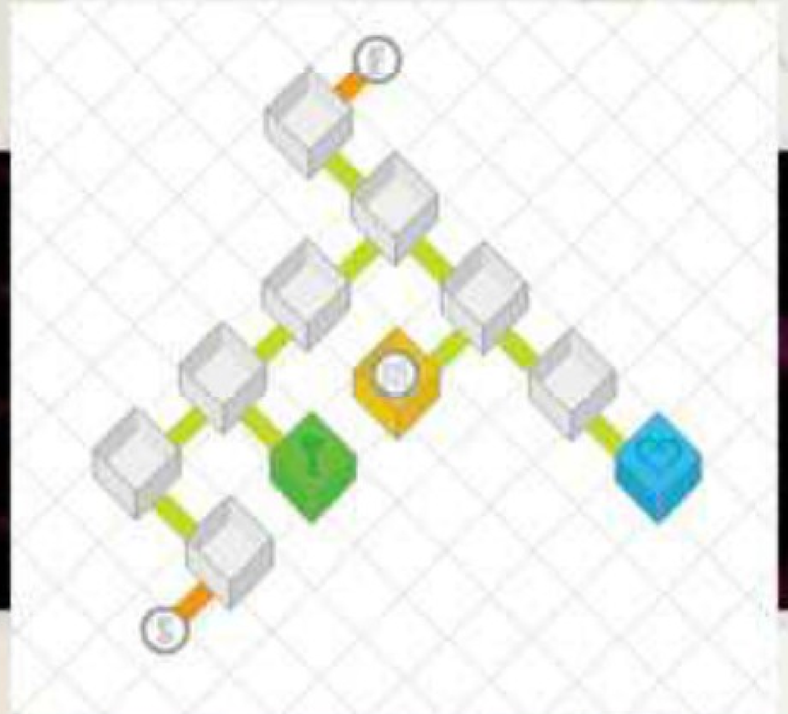
12F：命运之岛 デスティニ－アランド/Destiny Island

●剧情

来的岛是索拉小时候和娜米妮等人一起玩耍的地方。一进去就遇见以前的伙伴，往前还遇见了利库。听到响声打算去救人时，发现岛被刮到空中。打败影子后，遇见了娜米妮。娜米妮坦言虽然很想见索拉，但这种见面方式是错误的。因为一直一个人很寂寞，所以呼唤了索拉的心来到这个地方。虽然见到索拉很高兴，但她说在索拉的心里没有她的存在，让索拉好好想起最重要的人是谁。

●流程

按照左上右的方式开门，需要数值为2和8的卡片才能打开。之后按照左上上上右右右的方式可以到达第二个剧情的门，需要累积卡牌值50以上。



●BOSS：黑暗侧影(ダ－クサイド/Darkside)

很简单的BOSS，速度慢，没啥威胁。由于巨人很高，要打到就必须用魔法或者等它攻击时再进行连击。米奇卡片能在它面前制造平台踩上去攻击。它只有被CB死的命运。

●剧情

出去后遇见娜米妮，原来对于索拉来说最重要的人不是娜米妮，而是一直在身边的另一个人。但索拉的记忆已经变得混乱，索拉和利库又开始了战斗。利库在对索拉痛下杀手之际，娜米妮保护了索拉。拉克西恩出现，原来这个利库并不是真的，而是维克森做出的人偶而已，无论是记忆还是内心都只是虚假的东西。而这些都是娜米妮的能力，她能把自己所画的东西变成别人的记忆，索拉所记得的东西也全部是假的。但索拉认为既然已经约定了，即使是假的也要去履行。关键时刻唐纳德和古菲出现。打败她后她就消失了。索拉其实并没有和娜米妮做下任何约定，她和索拉从来没有见过面。而渐渐失去的记忆是由于娜米妮的原因，她在马尔夏的威胁下才这么做的。但索拉并没有责怪她。

●BOSS：利库(リク/Riku)

与利库的第四次交手，这一次他无论速度和攻击力都有了不少幅度的强化。经常是我方的牌还没出就被他猛攻了。而且他的特技ダ－クオ－ラ一旦命中几乎就会被秒杀。此战建议利用索拉的特技ストライクレイド，带有的眩晕效果能让我方有极大的喘息时间。无论抽牌还是补血建议都在眩晕时间进行。此处也可以利用风魔法配合攻击，效果相当显著。一旦没牌了就用恢复剂和圣灵药，如果没把握可以带上维克森的卡片，反复几次即可获胜。

战斗后建议先回去存储一下再进行BOSS战。

●BOSS战：拉克西恩(ラクシ－ヌ/Larxene)

攻击方式和上次差不多，只是这次她的速度快了许多，而且大招会将角色浮空的同时让我方眩晕，需要注意。建议战斗方式和之前打利库一样，利用索拉的特技ストライクレイド，补卡的同时补血，多带上几个圣灵药即可。

13F：忘却之城

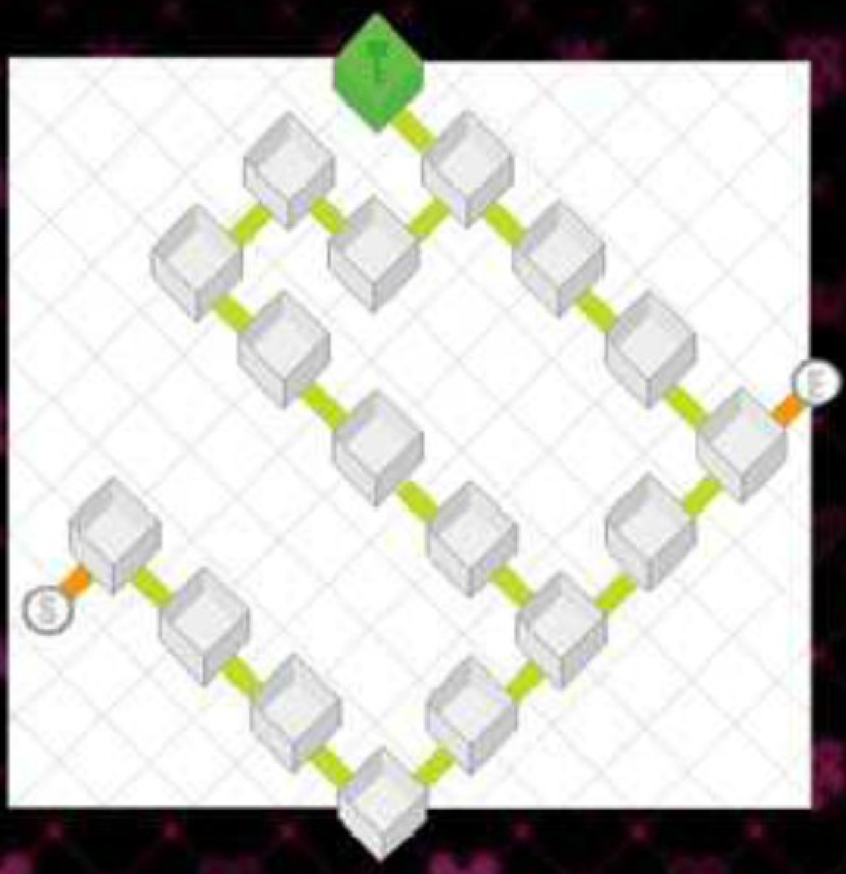
忘却の城/
Castle Obvilion

●剧情

索拉虽然尽力在想但还是什么都想不起来。在进入之前三人做了约定，即使相互离开，即使都已经忘记，三人会一直是朋友。阿克塞尔和马尔夏在起争执，索拉赶到，阿克塞尔说以前和索拉有过缘分，不想动手，但最终还是进行了一场恶战。阿克塞尔输后就直接跑了，是时候追赶马尔夏了。马尔夏看到索拉等人打倒了阿克塞尔，反而更想要他的能力。马尔夏要娜米妮清除索拉的记忆，但娜米妮不愿意这么做。索拉说没关系，无论是什么事情都要保护娜米妮。即使是忘记了，用伙伴的记忆一起铸造出新的回忆。关键时刻假利库出现，救下了娜米妮。

●流程

进门时候习得超好用的组合技能，对于清场相当有帮助。在这个迷宫的敌人能力又有不少程度的提升，整体实力相当恐怖，需要留心。按照右右右上上左左左左上右上左的方式到达第一个剧情房间。需要蓝色数值1卡片、红色数值3卡片和累积99数值卡片才能开门。按下右右右右上上上的方式到达剧情房间开始BOSS战。打倒后原来他是假的，本体还需要继续往深处前进。第一次打倒马尔夏的时候可以在第十三层的宝箱房间可以取得两张攻击卡片。



●BOSS战：阿克塞尔(アクセル/Axel)

他的攻击速度比起之前有所加强，而且很喜欢用卡组进行配合攻击。要时刻多准备0数值牌进行CB或者存有更强的卡组进行反击。需要注意的是他的HP相当多，防御力也相对算高，建议留有9和8的卡直接攻击以保存实力。需要注意的攻击其实不是他的卡组，而是他的普通连续攻击，一不小心很可能去掉一半血以上。危险的时候还是用特技ストライクレイド赢得喘息时间吧。

●BOSS战：马尔夏(マ-ル-シャ/Marluxia)

他的攻击力极高，幸好攻击速度较慢。所以可以直接拿卡片进行攻击。不过要记得备有可CB的卡片或者卡组，因为他的普通攻击就足以耗费我方大量的HP。然后由于他起招较快，建议要时刻留心他的动向。整体而言并不难对付。

●最终BOSS战：马尔夏(マ-ル-シャ/Marluxia)

最终BOSS有两个形态，第一个形态需要打掉其双镰刀后再攻击其本体，由于行动还是不快，可以用大招一次性打掉两个。他的攻击方式有放出浮游炮，光束攻击和镰刀攻击。打掉其本体后就进入第二形态，他的死亡宣告需要一张张卡CB掉，另外有一种技能是打落全部卡，尽快捡起来就好。他的卡牌并不大，整体而言难度很低，小心即可。

●剧情

假利库在离开的时候，索拉告诉他即使记忆是假的，但内心是真的，让他好好活下去。索拉他们的记忆其实并没有消失，还是有办法恢复的。因为人的记忆就像是链子一样，想起了一点碎片之后就能连续记起来。但需要不少时间，而且在这个城里的记忆会消失。她让索拉选择要记起在城里的记忆还是之前的所有记忆。最终索拉选择了记起往事。虽然他们从虚假的记忆开始，但这份情感一定不会消失，如果醒来，索拉会和娜米妮成为真正的朋友。

利库篇

●剧情

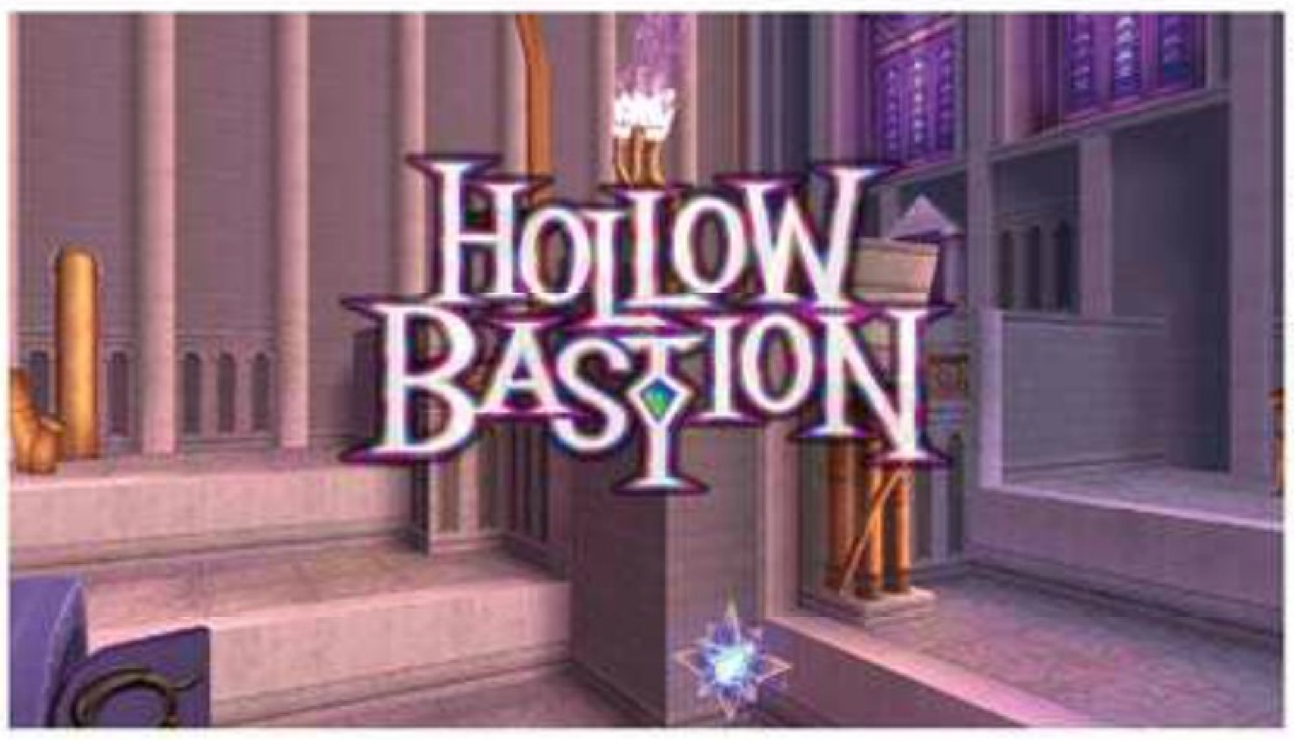
利库醒来后发现自己在光与暗的狭间，而国王也没在身边。在谜之声的引导下拿起了卡片，开始通往真实的旅程。

12B:虚空城

ホロウバスティオン/
Hollow Bastion

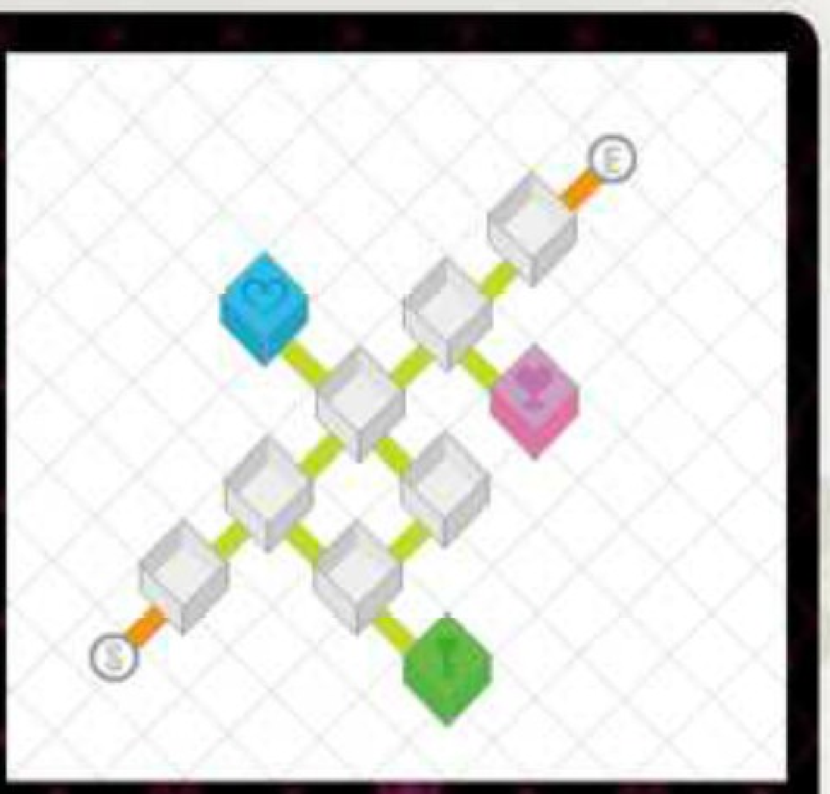
●剧情

迷之声告诉利库这是利用他的记忆做出来的地方，但要详细问的时候他却消失了，在这里他总会来到一些很怀念的地方来，但黑暗的声音说中了利库的痛处，说他舍弃了家人故乡追求了黑暗的力量。在深处他遇见了梅尔菲森特（マレフィセント），这时他心中黑暗所见到的幻影，利库决定打倒它。随后谜之声出现，要利库再次接受黑暗之力。而声音的来源也出现了，原来是安塞姆（アンセム），他将利库打倒，在危急的时候，米奇国王出现，告诉利库光一直都在。安塞姆结果还是离开了，利库和他打赌一定会打败黑暗的。米奇国王鼓励利库不要自暴自弃，要相信王国之心。



●流程

利库比起索拉的战斗方式有所变化，他的卡组不能编辑也不能替换，卡牌会随着游戏前进而自动升级，战斗时没有卡牌的填充时间。注意下差别即可。但总的而言比索拉好用多了。按照上右右的方式到达第一个剧情门，需要红色卡片。按左上左的方式到第二个剧情门，需要绿色卡片。按照上右的方式到达第三个剧情门，需要大于5的卡片。



●BOSS战：梅尔菲森特龙(マレフィセントドラゴン/Dragon Maleficent)

战斗方式和之前完全没有变化，主要攻击方式是火焰喷射，攻击后地面上会持续燃烧、脚踏三连击攻击还有甩尾巴。由于利库跳的比较高，直接拿卡片攻击就是，没有难度。

●BOSS战：安塞姆(アンセム/Ansem)

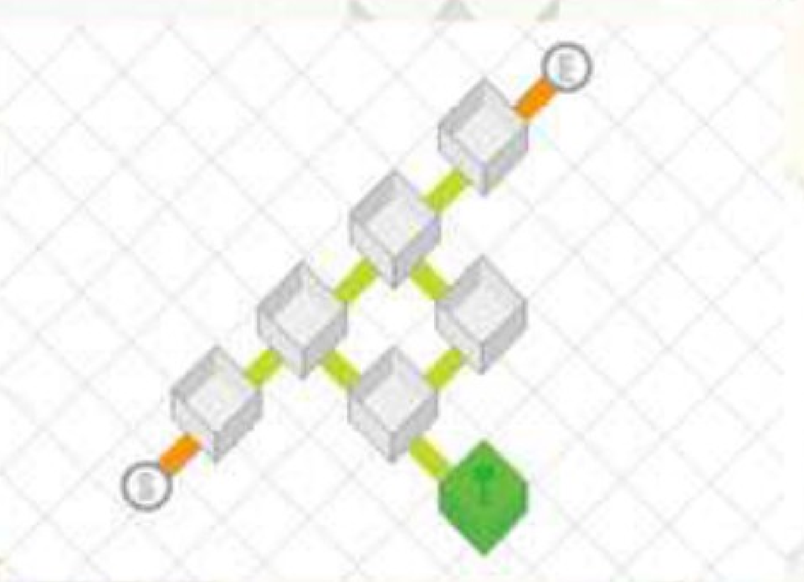
实际上是系统教学战，出和对方一样的牌按下△键，然后一直 CB 对方牌就能使用技能和必杀技。过后解放 D 模式(Dモード)。

●注：以下顺序可以自由选择。

11B：阿格拉巴 アグラバ-/Agrabah

●剧情

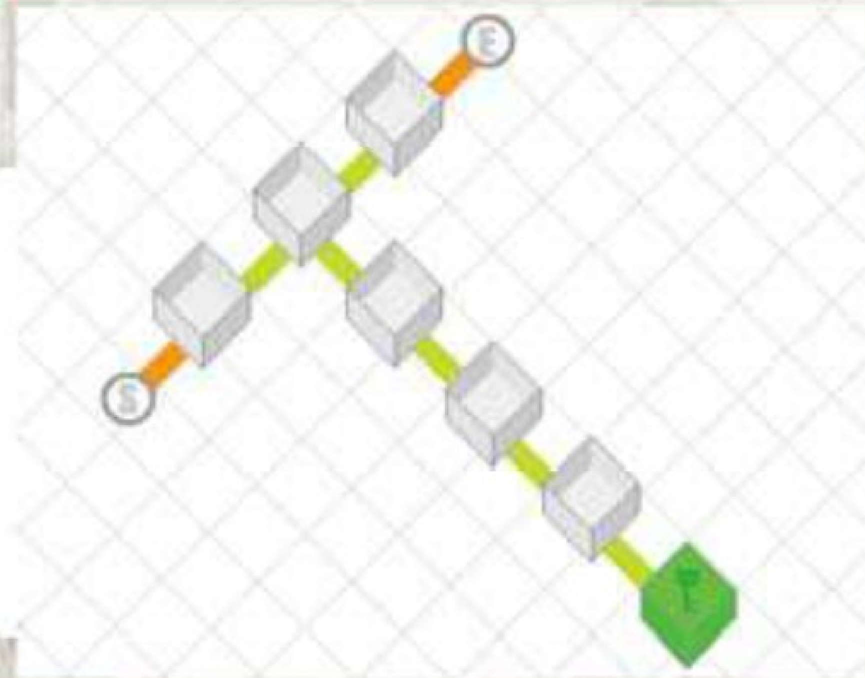
按上右右的方式到达剧情房间，需要红色且数值大于 3 的卡片开启。进入后直接发生 BOSS 战。随后按照左上上上的方式脱出。



●BOSS战：贾方(ジャファ-/Jafar)

和之前战斗完全一样，攻击其本体没有效果，必须攻击在上方盘旋的乌鸦才行。由于利库的跳跃力较高，因此会轻松许多。贾方的攻击力很强，主要攻击手段有扔火球、大手抓和火焰喷射。其中火焰喷射是最具有威胁的一招，需要不停翻滚或者跳到较低的地方躲避。基本没有难度。

10B：鲸鱼 モンストロ/Monstro



●剧情

按照上右右右右到达剧情房间，需要数值 5 以上且为绿色卡片才能开启。然后按照左左左上上的方式脱出。

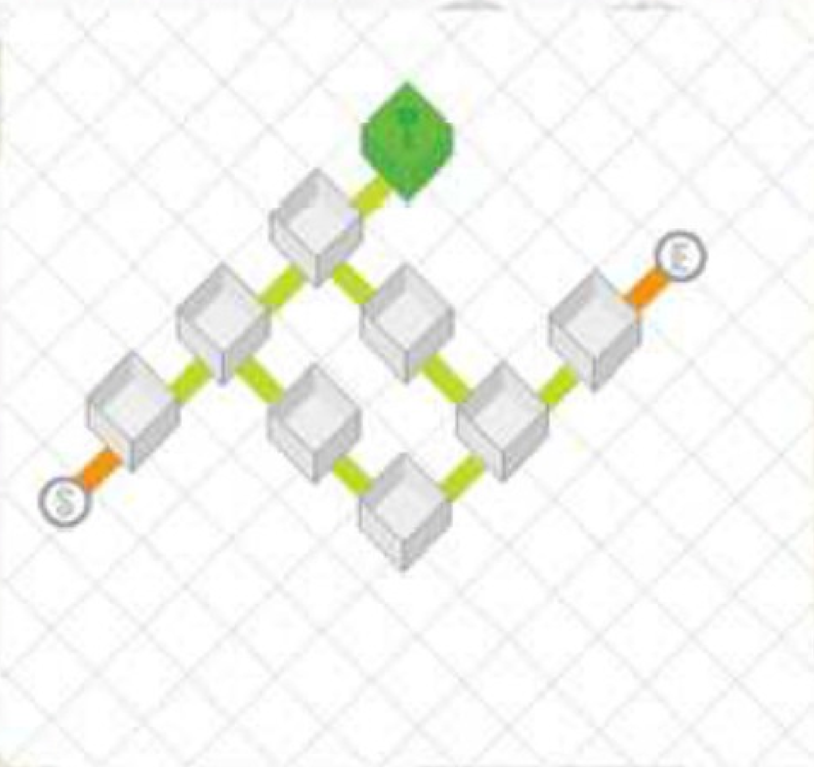
●BOSS战：寄生牢笼(パラサイトケイジ/Parasite Cage)

由于利库没有魔法卡，所以利用远程攻击的方式在这里行不通。建议在跳过落脚点的同时进行攻击，变身也不失为一个好办法。BOSS 的攻击欲望并不强烈，轻易就能战胜。

●BOSS战：维克森(ヴィクセン/Vexen)

他的攻击方式也和之前相同，由于利库的攻击多是近身攻击，绕到他侧面进行输出。建议在一开始先存好卡组，等他攻击的时候 CB，反复几次后变身利用技能将其打至眩晕。之后绕到他背后一直攻击即可轻松获胜。

9B:无忧岛 ネバ-ランド/Neverland



●剧情

按照上上上上的方式到达剧情房间，需要蓝色卡片开门。按照右右上上的方式即可逃脱。

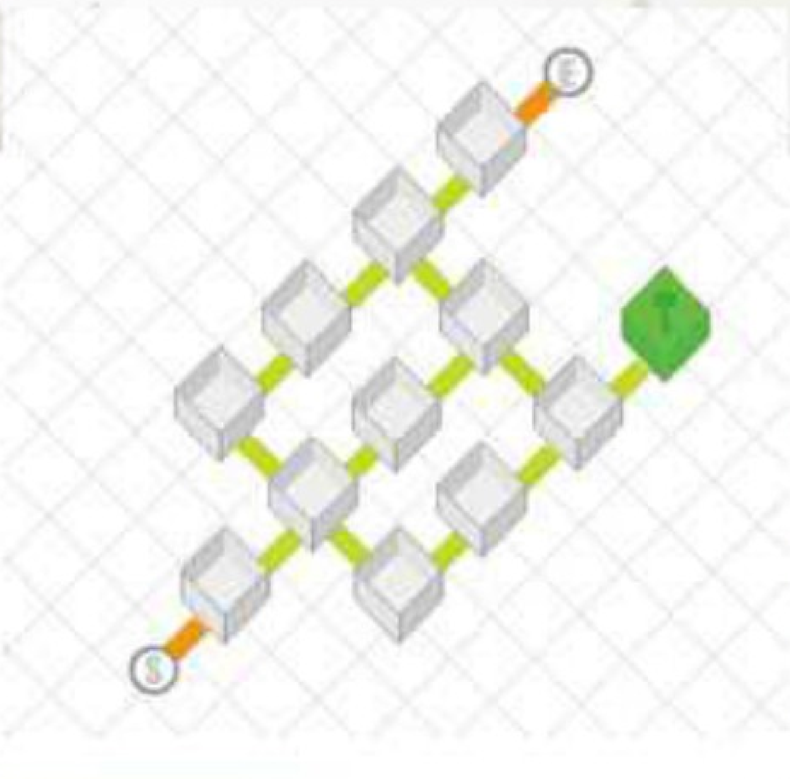
●BOSS：虎克(フック/Hook)

没有太大变化，可以变身后直接追着砍，小心他的大范围爆炸攻击即可，轻松取胜。

8B: 轮回之镇 トラヴァ-スダウン/TraverseTown

●剧情

按上上上右上的方式到达剧情房间，需要红色卡片且数值为 0。最后按照左左上上的方式即可脱出。



●BOSS战：防御盔甲(ガ-ドア-マ-/Guard Armor)

战斗方式还是和以前一样，有 5 个部位，攻击方式是旋转手、脚踩和跳起来攻击。由于本战的牌并不大，可以先变身后等待米奇牌出现，它会全身散架在地上快速输出即可，并不困难。

●剧情

突破之后遇见了假利库，他是由维克森制造出来的复制品。他说他能自由使用黑暗力量，利库赢不过他。但事实证明他只是想太多了。安塞姆出现，挑衅了下利库给他卡牌之后就离开了。

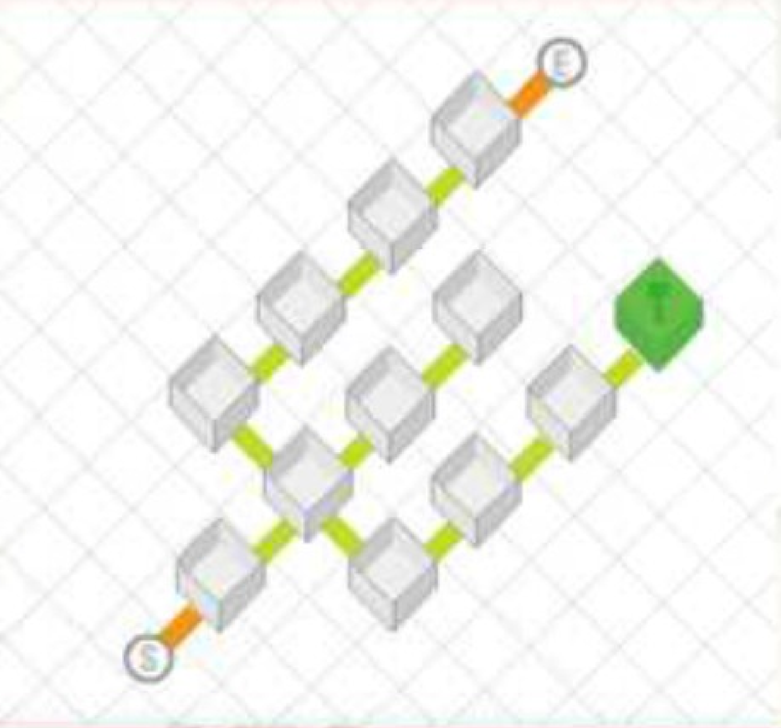
●BOSS战：利库＝复制(リク＝レプリカ/Riku Replica)

战斗方式和以前没太大区别，由于我方的数值较大的牌都在后面，建议翻到后面再攻击。先变身 CB 之后利用大牌压制，在他眩晕的时候利用小牌连续攻击，轻松取胜。

7B：亚特兰提斯 アトランティカ/Atlantica

●剧情

按上右上上上的方式即可到达剧情房间，需要蓝色卡片累积数值 20 才能开启。按照下下左左上上上上的方式脱出。



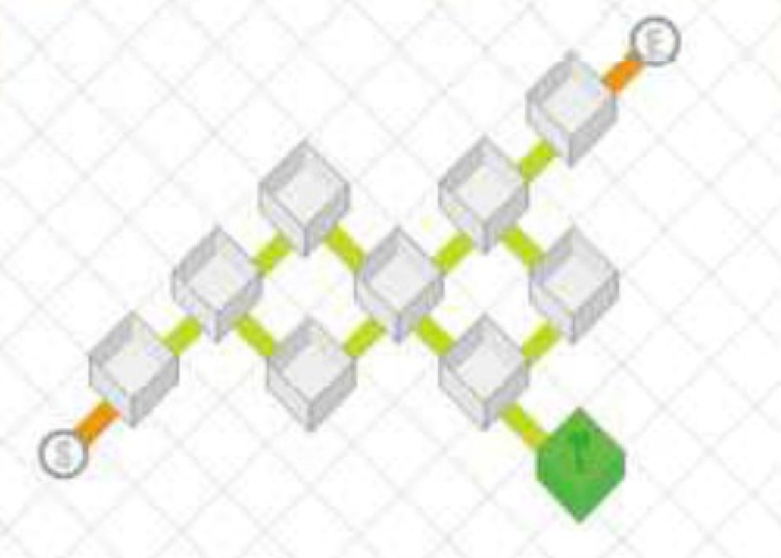
●BOSS战：阿苏拉(アースラ/Ursula)

依旧没有太大变化，但她会经常使用 9 数值的卡片，建议先用 0 数值卡片将敌人卡片 CB,然后连续攻击。等到打掉触手后对着脸输出即可。

6B：奥林匹斯斗技场 オリンポシコロシアム/Olympus Coliseum

●剧情

按照上右上右右即可到达剧情房间，需要红色卡片和绿色卡片才能开启。最后按照左上上上的方式即可离开。



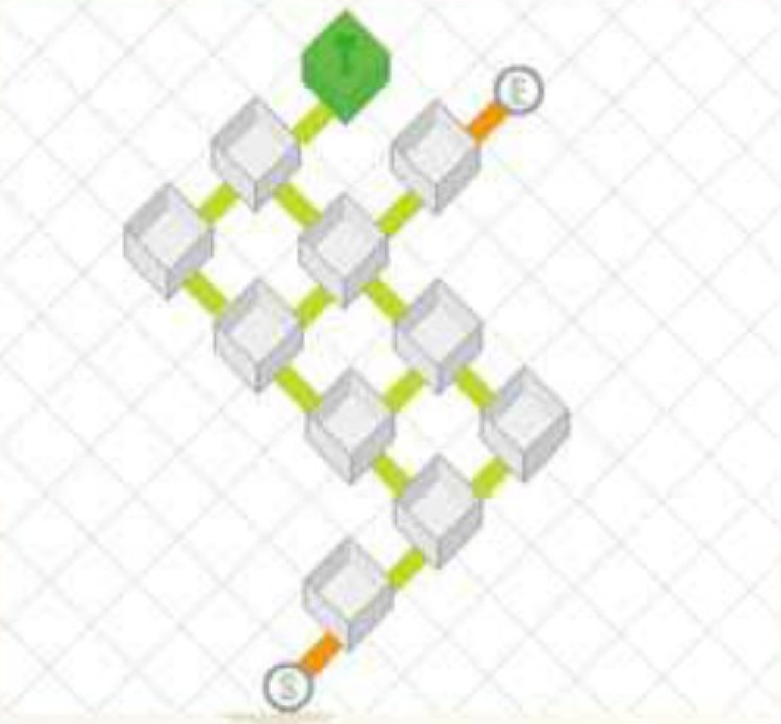
●BOSS战：哈迪斯(ハデス/Hades)

虽然他的攻击方式没有变化，但由于利库的翻滚原因躲避有些困难，加上他的攻击力高，如果被连续攻击的话很快就会败下阵来。建议此战先利用 0 数值卡牌 CB 对方攻击，之后等待变身利用大卡进行连续攻击，注意不要让他发动太多次攻击即可。

5B：不可思议之国 ワンダーランド/Wonder Land

●剧情

按照上左左左上上的方式到达第一个剧情房间。需要红色卡片累积 30。之后按照右上上通过即可。



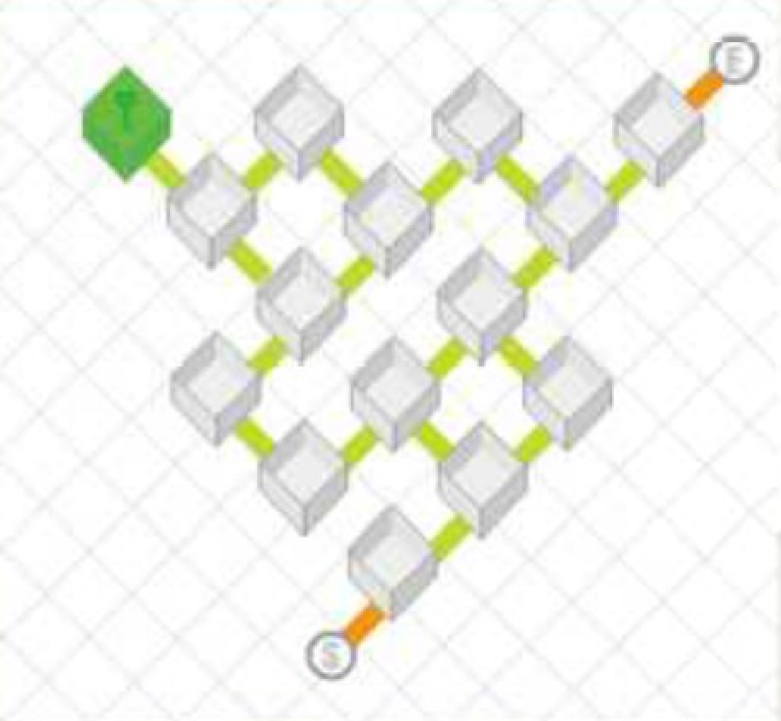
●BOSS战：杂耍大师(トリックマスター/Trickmaster)

由于他的身体比较高，所以不借助桌子的话很难打到，如果变身了要想不借助工具打到更是很难的事情。手头的卡牌没有大于 5 的，因此要时刻注意 BOSS 出的卡牌。建议靠近他，看到有可乘之机就跳上去攻击。如果用对决会轻松许多。

4B：万圣节镇 ハロウインタウン/Holloween Town

●剧情

按照上左下左上左左的方式可以到达剧情房间，需要蓝色卡且数值低于 5。按右下右上上上上上的方式离开。



●BOSS战：布吉(ブギー/Oogie Boogie)

打法和之前没有差别，但与其打骰子还不如等着拿米奇卡，两次左右就能解决他。

●剧情

出去后遇见雷克萨斯，他认为利库是能支配黑暗的人物，如果利库不肯配合，就只好让利库消失了。在苦战最后，利库的黑暗力量觉醒，秒杀了雷克萨斯。但利库陷入了黑暗，正在被黑暗支配时。米奇国王出现保护了利库。

●BOSS战：雷克萨斯(レクセウス/Lexaeus)

他的攻击速度不算快，但攻击力相当恐怖，如果被大招命中几乎就会陷入频死状态，可以站在他身后连续输出，但他在一段时间后会使用“刚体”状态，攻击不会有仰返，甚至还会自动防御一些攻击。建议此战用对决战法，瞄准时机和敌人用同一张卡，一些数值较小的就先使用掉，CB7 张就能耗费他一格血，相当实用。

3B：命运之岛 デスティニーアランド/Destiny Island

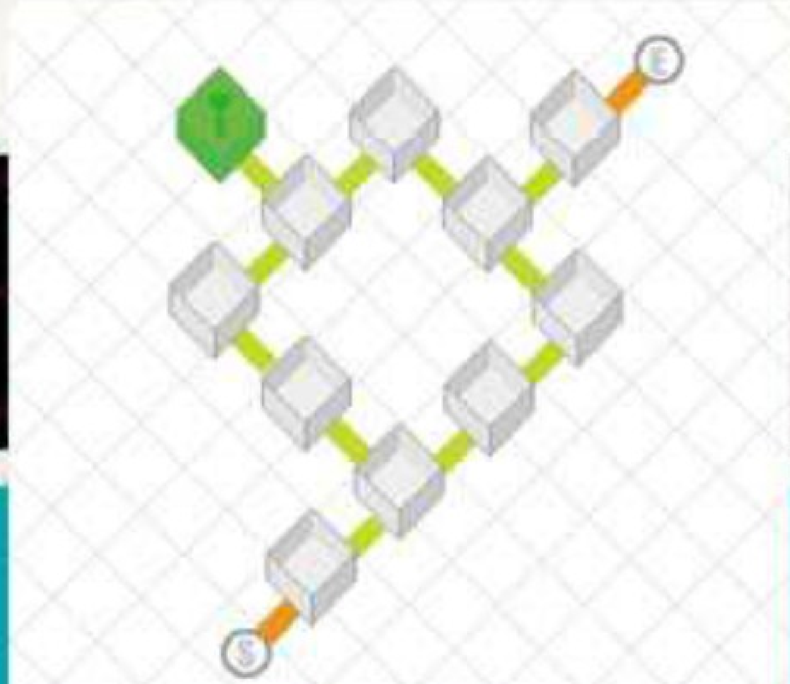
●剧情

杰克西昂再现了当时命运之岛毁灭的状态，让当年毁灭了岛屿的利库痛苦不已。打倒了所谓的自己的样子后，索拉出现，打倒了利库。就在以为会消失的时候，凯丽的影子出现，让利库不要害怕自己的黑暗，

利库觉醒，重新掌握了黑暗的力量。原来索拉是杰克西昂假装的。打败他后，杰克西昂被复制品的利库所杀。而利库被控制的时候，米奇国王的本体出现，他给了利库新地方的卡片。

●流程

按上左左上左的方式即可到达剧情房间。剧情后身后有个门出现，可以回去迷宫。



BOSS战：黑暗侧影(ダークサイド/Darkside)

超弱的 BOSS，和之前相比没有任何变化。建议让他打下来的时候直接攻击手部即可，是一个大型肉盾而已。

●BOSS战：杰克西昂（ゼクシオン）

超级烦人的 BOSS，普通攻击会吸收我方的卡片，大招也会吸收卡片，而且当三个魔导书燃烧时，他有多重分身连续攻击，此时就需要尽快将基本魔导书打掉，打掉后能回收被吸取的卡片，但当中有一张是假的，一旦抽中就会陷入眩晕状态。还好他的攻击力并不算高，HP 和防御力也不高，所以耐心一些就能打赢。推荐的战斗方式是，不看卡片随便打吧！当手头没卡片的时候他想抽都抽不走。

2B:黄昏之镇

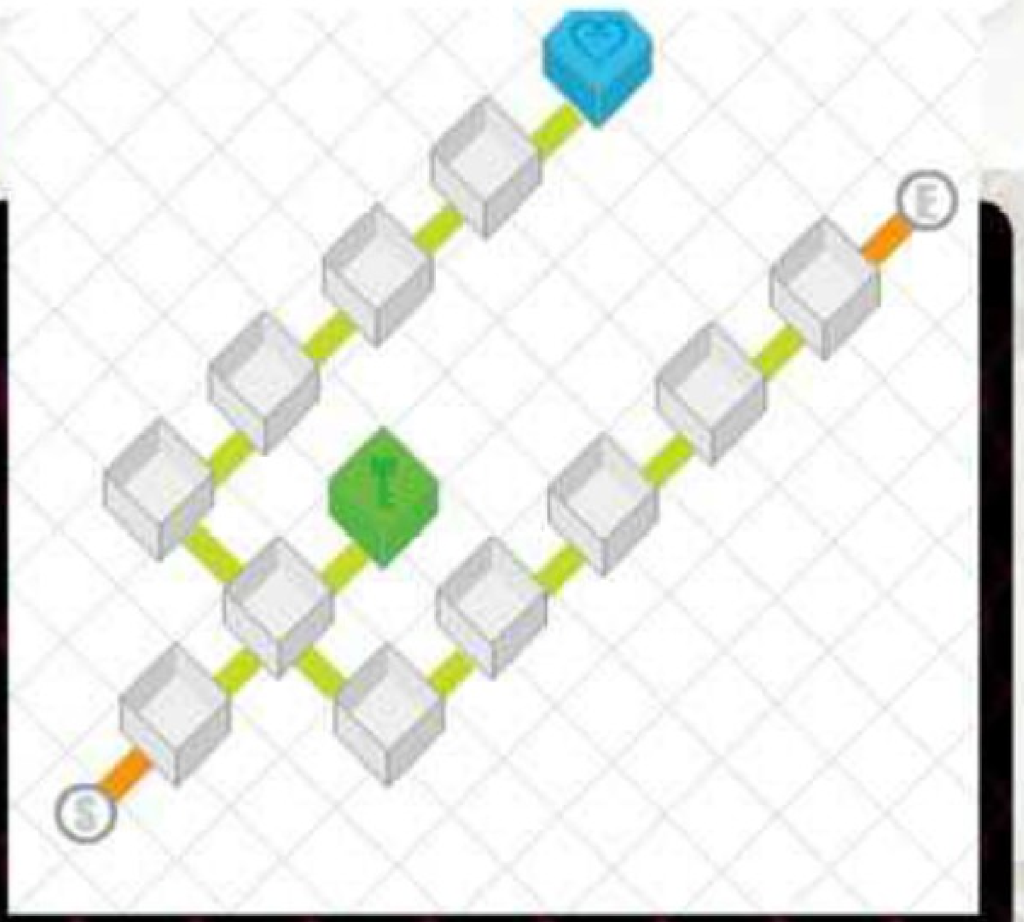
トワイライトタウン/ Twilight Town

●剧情

进入之后发现安塞姆，但原来他是假的，而最初引导他的正是这个假的，他叫迪兹（ディズ），他说利库是特别的存在，不在光也不在黑暗中的黄昏存在。让他去见娜米妮。在中途遇见了假的利库，他感到很空虚，要打败真的利库让自己成为真实的存在。打败了假利库后，假利库永远地消失了。在深处遇见了娜米妮，娜米妮告诉索拉发生的事情，然后让利库选择关于黑暗的事情。她能制作出钥匙将安塞姆放出来，但利库将会忘记拥有黑暗力量的事和失去黑暗力量，变成最开始的样子。但他决定与安塞姆战斗，战胜安塞姆不被他支配。见完娜米妮后，出去后遇见迪兹，他给了利库能防止被黑暗吞噬的衣服，让他与安塞姆对决。而利库也让米奇国王留下自己与安塞姆做个了结。他也拜托米奇国王如果自己被安塞姆控制的话，让他用力量将自己消灭。但米奇国王说了，一定会去救出他。

●流程

按照上上的方式就能来到第一个剧情房间，需要蓝色0卡片才能打开。按照左上上上上的方式到达第二个剧情房间，需要累积卡片数值50，不论颜色。最后按照下下下右右上上上上上的方式即可离开。



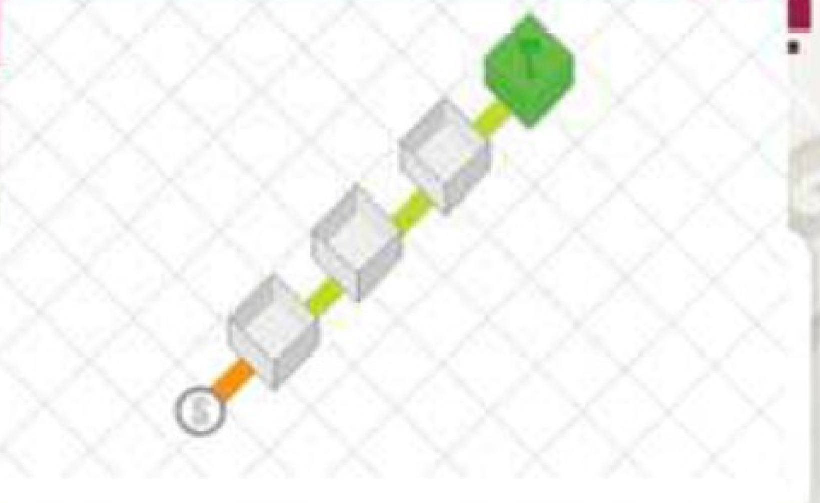
●BOSS战：利库 = 复制(リク = レプリカ/Riku Replica)

相当变态的敌人，攻击力高速度快，承受没几下连击就红血。而且卡片数值高，又有0又有9，而且还有秒人的特技存在。建议此战可以先CB后变身，由于眩晕有效，之后趁机连续攻击他。本战的对决相当有用，一抓住机会就赶紧给他一次大伤害吧。如果确实觉得困难，也可以等他使用技能时准备0数值卡片CB，再自己利用技能反击，虽然速度慢，但相对安全。

1B：忘却之城

●剧情

按照上上上的方式即可到达剧情房间，需要累积数值13以上的卡片，不论颜色。



●BOSS：安塞姆(アンセム/Ansem)

不愧是最终BOSS，卡牌数值大，而且会经常用0数值卡片CB我方攻击。普通攻击也有可能被他回避掉，即使CB他的卡片，自身也会受到他攻击的伤害。他的普通招数还算好躲，但一旦被使用组合技的话基本就被他秒杀。而且由于速度快，想用米奇卡回复是基本不可能的事情。本战要讲究方法，可以先把卡牌留在数值9和数值0附近，发现他使用9了就马上使用进行对决，每次都能去掉他一格血左右，他使用大招就马上用数值0CB，如此反复就可轻易取胜。

●剧情

在最后，利库将被吞噬时，米奇出现救下了利库。米奇告诉利库无论是光还是暗都是他的力量。到最后遇见了迪兹，他问利库想选择黑暗还是光明的路，他决定选择中间的路，清晨的道路。

实用技能推荐

本作中索拉的技能众多，下面就给各位玩家推荐一下几种强力的技能。

●ザンテツケン："**ザンテツケン**"需要三张9数值卡片或者三张0数值的卡片发动，虽然攻击力不高，但它CB掉的卡片是无法再填充的。活用这一点可以让敌人无卡可用，相当霸道。

●ソニックレイヴ：攻击后可以利用△键对敌人进行追击，最多追击7次，能破防的同时给予敌人不少伤害，所需的储备卡数值在20～23之间，惟一的缺点是不能攻击到空中的敌人。

●ファイア、ファイラ、ファイガ：火魔法卡的储备技，分别对应1～3张的效果。火魔法最大的魅力就在于其优秀的追尾特性和还不错的攻击力。

●デジョン：无视敌人能力让其直接消失，是刷敌人卡片的必备神技能。但需要注意的是利用该方式是无法取得任何经验值的。需要卡片为**ストップ**和2张**エアロ**。

●ストライクレイド：扔出剑刃让敌人进入气绝状态。虽然攻击力不高，但其气绝状态能在BOSS战中发挥巨大的价值，可以让索拉赢得喘息和卡片填充的时间和

机会。也可以在敌人气绝的时候进行输出，相当实用。需要储备卡的数值合计为 24 ~ 26 之间。

●**レイジングストーム**：持续时间长且带吹飞效果，攻击力也相当高，是清场利器。由于该技能有可控性，在刷敌人卡片中也能体现出不少价值。该技能需要**エアロ**和 2 张**ファイア**组合发动。

●**メガフレア**：攻击范围全屏幕，出现的敌人全部会受到伤害，且持续时间长，敌人即使连续出现也会受到伤害。即使在 BOSS 战中也能寻找机会使用。惟一的缺点是由于是火属性，伤害值会被一部分敌人吸收。需要的卡片是**ムージュー**和**ファイア** 2 张。

●超究武神霸斩：召唤技能中的神技，有着极大的威力补正，能连续攻击敌人 5 次。对单体的攻击力比**メガフレア**还高，也是 BOSS 战的利器。需要三张克劳德的召唤卡片。

●**トリニティリミット**：在地面描绘魔法阵引起大爆炸，具有强力的威力补正，攻击力相当高，而且组合方法也比较简单，需要攻击卡 + 唐纳德 + 古菲召唤卡即可。不过需要注意顺序，否则会发动成其它技能。缺点是入手时间晚且招式发动时间比较长。

一般敌人卡片入手方法

游戏中最难收集的属敌人卡片了，BOSS 卡片 100% 入手，反而是一般的敌人卡片出现概率很低。需要注意的是要想取得一般敌人的卡片，就必须最后打倒它，否则出现的会是其它敌人的卡片。以下表格列出出现概率和出现地点，请玩家进行查缺补漏，怪物的卡片数值能在利库篇提供一定帮助。注意的是其中的ダークボール在索拉篇是不能入手其敌人卡片的，敌人卡片完成率也不计在内。

シャドウ

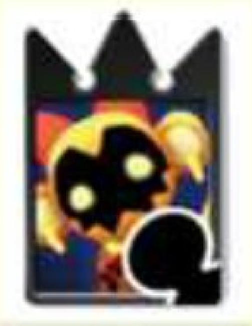
●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：**100エーカーの森**之外的地方
●使用的卡片数值：1（某些事件中会使用更高数值卡片）
●敌人特征：能力低下，使用的卡片数值也是最低，游戏中最弱的敌人。偶尔会躲起来，可以先以其它敌人为对手再解决它。

ソルジャー

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**トラヴァースダウン**、**ワンダーランド**、**トワイライトタウン**
●使用的卡片数值：1~3
●敌人特征：虽然看上去是在悠闲地散步，但它无论是近距离或者远距离都有一定的攻击招式。整体能力不强，但在早期建议提前锁定并打倒它。

パワーワイルド

●卡片入手概率：2%
●敌人出现地点：**オリンポシコロシアム**
●使用的卡片数值：1、3、4
●敌人特征：近距离会连续使用技能，离远时他会迅速靠近。由于使用的卡片数值最大为4，只要有大于5的卡片它就够不成威胁。



バウンシーワイルド

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：**オリンポシコロシアム**
●使用的卡片数值：1~3
●敌人特征：它会到处放香蕉皮，一旦踩上会受到伤害。在索拉篇还会掉下莫古利点数，很让人讨厌。

ラージボディ

●卡片入手概率：2%

●敌人出现地点：**オリンポシコロシアム**、**ワンダーランド**、**モンストロ**
●使用的卡片数值：1、3、4
●敌人特征：敌人能反弹前面和侧面受到的全部物理攻击，使用魔法攻击或在背后攻击它即可，是前期比较强的杂兵之一。它的招式冲击地面时跳起来即可回避。

ファットバンディット

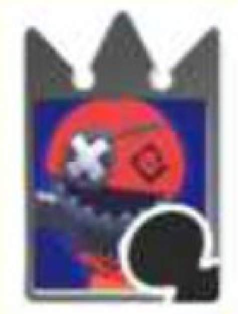
●卡片入手概率：2%
●敌人出现地点：**アグラバー**
●使用的卡片数值：1、3、6
●敌人特征：整体能力类似**ラージボディ**，但它的攻击方式变成火焰弹，回避比较困难，建议使用CB比较安全。

シーネオン

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：**アトランティカ**
●使用的卡片数值：2
●敌人特征：多在空中飘浮较少攻击，使用的卡片数值也很小，没什么威胁的敌人。但在刷怪物卡片时要多留心，避免太快击败它而拿不到卡片。

バンディット

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**アグラバー**
●使用的卡片数值：1、3
●敌人特征：一旦和它有一定距离的话，它会使用突进技能迅速接近。但由于使用的卡片数值很小，几乎够不成威胁。



パイレーツ

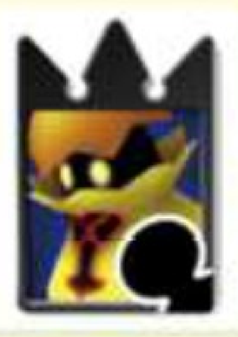
●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**ネバーランド**
●使用的卡片数值：1、2
●敌人特征：多使用近身攻击，攻击范围也算比较广，但由于使用的卡片数值太低几乎没什么威胁。需要注意的是它一般只出现在**ネバーランド**，收集卡片时不要遗漏。

レッドノクターン

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**トラヴァースダウン**、**ワンダーランド**、**忘却の城**
●使用的卡片数值：1、2、4
●敌人特征：它会吸收火属性的攻击，但遇到冰属性的攻击会气绝。会使用火球攻击，可以近身打倒它。在刷它的敌人卡片时可以先用火属性消灭其它敌人再消灭它。

ブルーラプソディ

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**トラヴァースダウン**、**オリンポシコロシアム**、**忘却の城**
●使用的卡片数值：1、2、4
●敌人特征：和**レッドノクターン**的行动方式相同，但它使用的是冰属性攻击。用冰属性以外的攻击打倒它即可。



イエローオペラ

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**アグラバー**、**モンストロ**、**ネバーランド**、**忘却の城**
●使用的卡片数值：1、2、4
●敌人特征：使用的是雷属性技能，方式和之前两种一样，使用雷属性以外的攻击就能打倒它。

グリーンレクイエム

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**アグラバー**、**モンストロ**、**忘却の城**
●使用的卡片数值：1、2、4
●敌人特征：它不会攻击，只会对敌人单体进行回复，一次回复30点HP左右。它会吸收所有的魔法攻击，所以用物理攻击或者无属性攻击击败它。

ウィザード

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**ホロウバスティオン**、**忘却の城**
●使用的卡片数值：1、3、6
●敌人特征：会使用火、冰、雷属性攻击且对这些攻击吸收。但HP比较低，利用物理攻击或者无属性的攻击就能击败它。他的魔法攻击力挺高的，建议不给它机会直接CB其攻击。

エアソルジャー

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：**アグラバー**、**モンストロ**、**トワイライトタウン**
●使用的卡片数值：3、4
●敌人特征：使用低空飞行，利用突进攻击为主要手段。在初期它的卡片数值算是比较大的，建议在它身后攻击会比较安全。

バレルスパイダー

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：被破坏的木桶有一定几率出现
●使用的卡片数值：4
●敌人特征：会假装成木桶的样子，主要攻击为突进自爆，在初期能给我方带来极大的伤害。而且它自爆之后不会掉落任何东西，尽量CB掉其攻击为妙。

ワイトナイト

●卡片入手概率：4%

●敌人出现地点：ハロウィンタウン
●使用的卡片数值：2、3
●敌人特征：会绕在我方周围相当烦人，但实力一般，使用连续技能就可以轻易打倒它。

エアパイレーツ

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：ネバーランド
●使用的卡片数值：3、4
●敌人特征：经常在我方侧面或者背后飞行，会发出强力的拳头攻击，但如果手头的卡片大于5它就没有威胁。

ガーゴイル

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：ハロウィンタウン
●使用的卡片数值：3、4
●敌人特征：会在上空飞行并使用火炎进行追击。出现的时间比较早，但只要有5以上的卡片就没有问题。它的卡片虽然出现率有3%，但有很多敌人骚扰，需要花费点时间。

サーチゴースト

●卡片入手概率：2%
●敌人出现地点：モンストロ、ハロウィンタウン、アトランティカ
●使用的卡片数值：1~3
●敌人特征：会在空中飘来飘去，但攻击欲望不太强，会HP吸收技能，建议先打倒它。

アクアタンク

●卡片入手概率：2%
●敌人出现地点：アトランティカ

●使用的卡片数值：1、2、7
●敌人特征：无论中远距离都有不错的攻击手段，而且卡片数值为7，是初期杂兵中的强敌之一。出现率比较低，而且敌人卡片的出现概率比较低，需要耗费不少时间。

スクリュ-ダイバ-

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：アトランティカ
●使用的卡片数值：2、3
●敌人特征：能力值比较高，技能的动作也比较快，还好它使用的卡片很小，只要有4以上的卡片就不用担心。它会吸收雷属性，使用的时候要多加注意。

ワイバ-ン

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：ホロウバスティオン、忘却の城
●使用的卡片数值：3~5
●敌人特征：经常在上空旋回并突进使用攻击，而且还会连续进攻。由于最大卡片数值是5，建议使用卡片数值6以上攻击它。

ディフェンダ-

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：ホロウバスティオン、忘却の城
●使用的卡片数值：1、2、4、8
●敌人特征：杂兵中的强敌之一，它的盾能吸收物理、火和冰属性攻击。建议从它的盾后面进攻。由于最高的卡片数值是8，因此算是比较强的敌人。建议采用储备技或9数值的卡片攻击它。

ホワイトマッシュル-ム

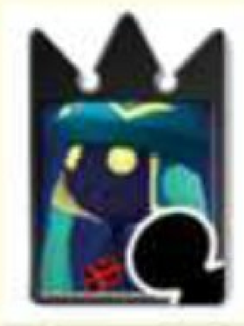
●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：100エーカーの森之外的地方制造“ホワイトルーム”
●使用的卡片数值：-
●敌人特征：作为系列特征的白蘑菇，本作需要使用的魔法总类只有三种，算是相当好记，要收集它的敌人卡片需要使用特殊的技能。详情请参照前文的“蘑菇打法”。

ブラックファンガス

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：100エーカーの森之外的地方制造“ブラックルーム”
●使用的卡片数值：7
●敌人特征：具体打法也请参照前文，建议要收集它的敌人卡片之前先收集相关的地图卡片，一旦卡片刷完还刷不到就读档重新刷会方便一些。

クリ-ププラント

●卡片入手概率：2%
●敌人出现地点：ワンダーランド、ハロウィンタウン、デスティニーアランド
●使用的卡片数值：2、5、6
●敌人特征：敌人是不会移动的，以采用远距离攻击为特点，它的攻击方式会让索拉跌倒掉下莫古利点数需要注意。

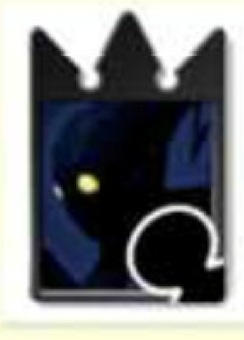


トルネ-ドステップ

●卡片入手概率：4%
●敌人出现地点：モンストロ、ホロウバスティオン、デスティニーアランド
●使用的卡片数值：2、4、6
●敌人特征：攻击欲望和攻击距离并不长，几乎没什么威胁的敌人。偶尔会使用数值6的卡片需要注意一下。

ラウドネス

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：ワンダーランド、ネバーランド、デスティニーアイランド
●使用的卡片数值：2、4、6
●敌人特征：会积极使用呼叫敌人的特技，相当讨厌，它的敌人卡片不太好刷，主要是因为有太多其它敌人的干扰，需要一些耐心。



ネオシャドウ

●卡片入手概率：3%
●敌人出现地点：忘却の城
●使用的卡片数值：2、6、8
●敌人特征：卡片数值高而且招式都比较强力，还会躲避来躲避攻击，使用大威力技能时它偶尔会成为漏网之鱼。建议在它现身的时候再使用技能攻击它。

ダ-クボ-ル

●卡片入手概率：-
●敌人出现地点：アトランティカ、ネバーランド、ホロウバスティオン、デスティニーアランド、忘却の城
●使用的卡片数值：2、4、6
●敌人特征：在索拉篇并不能拿到它的卡片，可以忽视它。但它相当烦人的是经常最后出现影响取得卡片的效率。

游戏心得

●平时注意留不同数字的卡片，否则重新刷卡片的过程是相当痛苦的。

●要合理使用房间卡“一时の休息”，尤其是利库篇经常都是整个迷宫打到完，建议在BOSS战前先储存会比较保险。

●由于游戏中的卡片需要解禁后才能取得，因此到一个新的阶层后，建议至少制作2个宝物房间以回收和解禁卡片。

●成长方针：低难度下，索拉篇以CP和习得技能为优先，高难度则以HP优先。利库篇最重要的是AP值，DP值在30左右就已经够用了。

●探索阶段可以多破坏环境设施，以取得卡片或者莫古利点数。

●在编辑卡组的时候，可以把能发动技能的卡牌排在附近以方便发动技能。同时建议将0号卡牌放在卡组后面，CB敌人卡片会比较方便。

●卡组的卡牌数量建议在30张以上会比较安全，同时要合理利用高级卡，搭配时普通卡片要辅以高级卡片，避免因高级卡的特性导致无卡可用。

●卡组编辑时要充分利用CP。比如道具卡的高数值需要耗费大量的CP，可以考虑将这部分的道具卡数值缩小在1~3左右，使用时和其他卡片组合成储备卡使用。而预备作为技能使用掉的卡片可以进行高级化以节约CP。

●卡组的构成除了一般的攻击卡片外，建议加入CB用的0数值卡片，可以有3~6张。HP回复用的最多安排3张，除此之外要适量加入回复卡片的道具卡片，圣灵药（エリクサー、ラストエリクサー）是游戏后期必备的道具。

●利库篇的对决是给予敌人大量伤害的重要方式。但一张张看是不明智的，建议对决时将卡牌光标移动到攻击卡上，不看屏幕狂按○键，只要速度够快一般就能胜利。

●在刷敌人卡片的时候，可以先查一下该敌人的属性，利用敌人的特性选择该敌人吸收或者无效的技能大招，就能清理掉其它敌人。之后再利用攻击卡片攻击即可。

●推荐特殊卡组“009”。所谓的009卡组是指以0数值卡片和9数值卡片为主要构成的卡组。利用0数值卡片CB，9数值卡片来发动技能“ザンテツケン”。发动的时机都是敌人出牌后，能保证让敌人任何技能都无法出，相当霸道。建议以9数值卡片9张、0数值卡片9张、道具卡片3张，圣灵药1张(与一般方式相反，数值越大越好)，配合敌人卡片ブギー、パラサイトケイジ。惟一的缺点是这样的卡组配合需要较高的CP值。

白金获得指南

本作的白金难度很高，奖杯以需要重复刷的为主，尤其是当中的吉米尼记录全收集、两个角色分别达到 99 级和三种难度的奖杯需要耗费玩家大量的时间和精力。三种难度的奖杯是分开的，要完成必须至少通关 6 次。还好游戏的素质有一定保证，多样化的卡片组合可以在一定程度上缓解游戏带来的疲劳感。

奖杯总数	48	铜杯	36	银杯	9	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	100 ~ 120小时
在线奖杯	0
最少通关数	6
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1、第一次选择标准难度（スタンダ－ドモ－ド），通过索拉篇，体验剧情和熟悉系统，在这个周目不逃跑以完成“ノ－エスケ－プ”奖杯。

2、利库篇同样选择标准难度，尽量把每个敌人都打一遍，由于利库的卡组固定，可以完成全部的Dレポ－ト奖杯。

3、第三次选择索拉篇，开初学者难度，通关的过程中不要续关，一旦不小心失败就直接读档重来。而且在游戏过程中可以尽量多打敌人，多对卡片进行编辑，通关时可完成不续关的奖杯和初学者难度的奖杯。通关后可以开始收集要素，包括全卡片在内。在收集的过程中可以顺带将宝箱、高级化、莫古利点数相关的奖杯完成。之后可以回去百亩森林刷新迷你游戏成绩完成迷你游戏的对应奖杯。在完成上述内容之后刷级，解锁等级奖杯，在此过程中应该可以解锁全技能习得和战斗收集相关的奖杯了。

4、第四次选择利库篇，开初学者难度，在通关的过程中多用对决以解锁对决奖杯。之后开始刷级，在刷级的过程中能顺便把攻击力提升的奖杯也完成。到 99 级的时候解锁等级奖杯。

5、最后在熟悉了游戏的系统和卡片组合技巧的前提下，完成两个人的最高难度，白金达成。

CHAIN of MEMORIES コンプリ－トマスタ－ 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

ゲ－ムクリア：プラウド　ソラ 银杯

取得条件：索拉篇プラウド难度通关

奖杯说明：在高难度下敌人的HP与标准难度没有变化，但伤害值会增加至1.25倍，熟悉系统的话不难通关。

ゲ－ムクリア：プラウド　リク 银杯

取得条件：利库篇プラウド难度通关

アンディフィ－テッド 银杯

取得条件：不续关通关游戏

奖杯说明：建议难度选择在初学者的难度时完成，在进行BOSS战前创造“一时の休息”房间进行存档会比较保险。一旦失败直接退回标题画面读档。

ゲ－ムクリア：スタンダ－ド　ソラ 铜杯

取得条件：索拉篇スタンダ－ド难度通关

ゲ－ムクリア：スタンダ－ド　リク 铜杯

取得条件：利库篇プラウド难度通关

ゲ－ムクリア：ビギナ－　ソラ 铜杯

取得条件：索拉篇ビギナ－难度通关

ゲ－ムクリア：ビギナ－　リク 铜杯

取得条件：利库篇ビギナ－难度通关

ベジタブルマイスタ－ 铜杯

取得条件：迷你游戏“野菜パニック”分数在150以上

奖杯说明：最需要小心的是小熊维尼经常会进入场中捣乱，一旦他进入了要做好按△键的准备。由于蔬菜的跌落速度越来越快，建议要把握好攻击时的提前量。

エ－スパイロット 铜杯

取得条件：迷你游戏“バル－ングライダ－”分数在500以上

奖杯说明：要达到分数500就必须把全部金币都拿到。由于某些蜜蜂的行动很隐蔽，要小心看好就没有难度。

ハイジャンパ－ 铜杯

取得条件：迷你游戏“ティガ－とジャンプ”分数在120以上

奖杯说明：相当简单的记忆游戏，那个笔记下行动顺序就能轻松达成。

スカイダイバ－ 铜杯

取得条件：迷你游戏“プ－さんと空中落下”分数在2000点以上

奖杯说明：没什么难度，注意别被击中即可。

ビ－バスタ－ 铜杯

取得条件：迷你游戏“ハチたいじ”中，1分40秒内击退全部蜜蜂

奖杯说明：不用技能，直接打反而会比较快。

记忆を系ぐ眠り 铜杯

取得条件：索拉篇通关

ストックスキルマスタ－ 银杯

取得条件：索拉学会所有的储备卡技

奖杯说明：储备卡技可以通过升级、开启宝箱、获取某些卡片和剧情推进获得。可以在收集卡片和升级的过程中顺便解锁，索拉需要至少升级到57级才能掌握所有的储备卡技。

记忆からつくられたカ－ド 铜杯

取得条件：完成忘却之城的第一层

奖杯说明：剧情奖杯，完成即可解锁。

つむがれる记忆 铜杯

取得条件：完成忘却之城5层

奖杯说明：剧情奖杯，完成即可解锁。

真实の记忆 铜杯

取得条件：完成忘却之城13层

奖杯说明：剧情奖杯，完成即可解锁。

夜明けへの道 铜杯

取得条件：通关利库篇

マキシマムアタッカ－ 铜杯

取得条件：利库的AP达到最高

奖杯说明：AP最高为30点，可以在练级的时候顺便解锁，59级就能达成。

暗との对峙 铜杯

取得条件：完成忘却之城地下12层

奖杯说明：剧情奖杯，完成即可获得。

立ちはだかる内なる暗 铜杯

取得条件：完成忘却之城地下8层

奖杯说明：剧情奖杯，完成即可获得。

暗に打ち克つ心 铜杯

取得条件：完成忘却之城地下1层

奖杯说明：剧情奖杯，完成即可获得。

コンプリ-トレコ-ド 金杯

取得条件：完成吉米尼记录（ジミニ-メモ）

奖杯说明：难点奖杯，难在需要完成卡片收集

カ-ドマスタ-：ソラ 银杯

取得条件：完成索拉篇吉米尼记录的“カ-ドコレクション”

奖杯说明：最难的奖杯之一，建议先将《王国之心 358/2天》通关才有可能收集到部分卡片，之后在通关利库篇之后才进行收集。要把全部的隐藏宝箱开启，同时到一个新迷宫要制作宝箱房间取得特有的攻击卡片。在百亩森林(100エ-カ-の森）的跳跳虎那还有一枚攻击卡的宝箱容易遗漏。在完成上述条件后就可以刷敌人卡片了，平均的掉落率在2～4%之间，需要最后一个消灭所需卡片的敌人。在这里提供两种方法，利用魔法“デジョン”（ストップ＋エアロX2）可以迅速清场，大大提升效率，但缺点是不能取得经验。除此之外也可以利用大范围的技能秒杀敌人，但速度比较慢。建议以上两种方法交叉进行，敌人经验高的时候就用大范围伤害技能，敌人经验少的时候就直接用“デジョン”。这个奖杯很考验RP，坚持就是胜利。

スト-リ-テラ-：ソラ 铜杯

取得条件：完成索拉篇吉米尼记录的“これまでのおはなし”

奖杯说明：通关即可获得。

キャラクタ-プロフェッサ-：ソラ 铜杯

取得说明：完成索拉篇吉米尼记录的“キャラクタ-事典”

奖杯说明：通关即可获得。

ミニゲ-ムマニア：ソラ 铜杯

取得条件：完成索拉篇的全部迷你游戏

奖杯说明:达成即可获得，不论成绩。

コンプリ-トレポ-ト 金杯

取得条件：完成利库篇全部的D报告（Dレポ-ト）

奖杯说明：由于利库篇没有很多卡片收集，游戏过程也比较线性，所以这个奖杯并不难取得。

カ-ドマスタ-：リク 银杯

取得条件：完成利库篇D报告的“カ-ドコレクション”

奖杯说明：利库并没有隐藏宝箱之类的，一般而言通关即可获得。

スト-リ-テラ-：リク 铜杯

取得条件：完成利库篇的D报告“これまでのおはなし”

奖杯说明：通关即可获得。

キャラクタ-プロフェッサ-：リク 铜杯

取得条件：完成利库篇的D报告“キャラクタ-事典”

奖杯说明：有可能遗留的是敌人数据，要把全部敌人都打过一遍。

カ-ドデッキ初体验 铜杯

取得条件：第一次进行卡组的编辑

奖杯说明：对卡组进行编辑即可。

カ-ドデッキ上级者 铜杯

取得条件：对卡组进行500次编辑

奖杯说明：相当让人莫名其妙的奖杯设计，正常的游戏情况下根本就不需要编辑这么多次。建议开启声音不看屏幕操作，三下○键两下×键算一次，可以边按边看看书，很快就能解开。

プレミアカ-ドメ-カ- 铜杯

取得条件：有20张卡片高级化（プレミア）

奖杯说明：一般而言在游戏过程中就会自动解开，如果还没解开可以创造プレミア房间，有10%的几率获得高级化的卡片（平时为0.1%）。

ノ-エスケ-プ 银杯

取得条件：战斗中一次也不逃跑

奖杯说明：第一周目就可以尝试解开。建议平时的杂兵战不要一出场就用太多技能，否则面对多波敌人很可能陷入苦战。

レベルカウントストップ：ソラ 银杯

取得条件：索拉达到最高等级（99级）

奖杯说明：无论是索拉还是利库，升级到99级都需要1313405的经验值。在索拉的情况下，建议到命运之岛(デスティニ-アランド），用魔法メガフレア（ム-ジュ-＋ファイアX2）秒敌人即可，每场平均可以获得1500左右的经验，该方法优势在于可控。

レベルカウントストップ：リク 银杯

取得条件：利库达到最高等级（99级）

奖杯说明：由于利库不像索拉有大范围的魔法，因此效率略低于索拉。可以在最终迷宫处尽快发动D模式，然后进行对决直接用大招秒杀敌人。

カ-ドブレイカ- 铜杯

取得条件：CB敌人卡片1500次

奖杯说明：游戏过程中就会自然解开。

タイトロ-プ 铜杯

取得条件：在HP5%以下的时候进行回复

奖杯说明：游戏过程中就会自然解开。

インタ-セプタ- 铜杯

取得条件：攻击敌人后才进入战斗，需要150次

奖杯说明：这个需要刻意去收集，但150次攻击不算困难。

デュエルマスタ- 铜杯

取得条件：对决胜利100次

奖杯说明：利库篇才能使用对决，升级100次即可。由于敌人的卡片数值是固定的，也可以先留有相同数值的卡片等待敌人出牌就能轻易达成。

バトルカ-ドコレクタ- 铜杯

取得条件：持有战斗卡片300张以上

奖杯说明：由于还需要在莫古利商店消费满20000点，这个奖杯并不难达成。

ポイントミリオネア 铜杯

取得条件：莫古利点数超过10000点

奖杯说明：在探索过程中要多攻击环境设施进行收集，除此之外也可以利用阿拉丁的召唤卡，他的攻击会让敌人掉出莫古利点数。

レギュラ-カスタマ- 铜杯

取得条件：在莫古利商店消费超过20000点

奖杯说明：消费20000点的时候手头的卡片会太多，建议可以多留有制造莫古利房间的卡片，之后不停地购买即可。完成后可以读取存档避免卡牌数量过多影响卡片收集。

ル-ムクリエイタ- 铜杯

取得条件：制作300次以上的房间

奖杯说明：平时多使用制作房间的卡，自然而然就会解开的。

トレジャ-ハンタ- 铜杯

取得条件：开启10个隐藏房间的宝箱

奖杯说明：无难度，能在收集卡片的过程中顺便解开。

エ-スストライカ- 铜杯

取得条件：在探索区域时拿起东西扔中敌人

奖杯说明：一定要命中才算，无难度。

PAL

HITMAN™

HD TRILOGY

杀手47 高清合集	Square Enix		动作射击
PS3	Hitman: HD Trilogy		美版
	2013年1月29日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

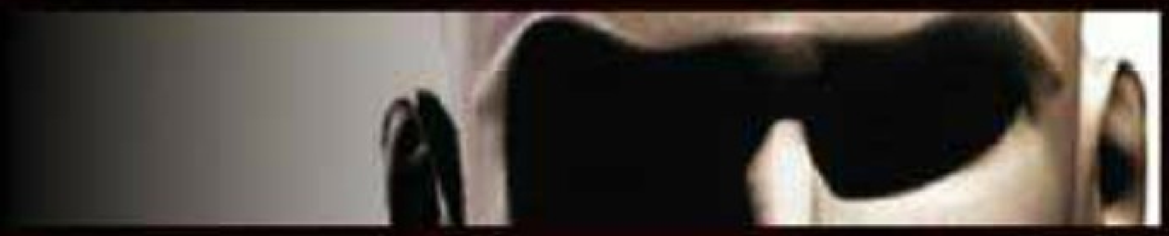
《杀手47》是一款具有魅力的潜入刺杀系列作品，无论是游戏世界本身还是主角47号都有着别样的风格。因为制作小组总是慢工出细活，这导致系列虽有不短的历史，但作品数量并不多。如今，制作小组选择了系列以往的三款优秀作品《杀手47 沉默刺客》、《杀手47 合约》、《杀手47 血钱》制作了《高清合集》，唤醒了沉睡的经典，从《赦免》开始才接触系列的玩家千万不要错过这个补完经典的机会。只不过，系列老作品的玩法和《赦免》差别还是比较大的，因此要有一定的心理准备。

本合集是三白金设定，经过铃试探陷阱的经验，三部曲中的第一作最难，而且陷阱巨多。第二作和第三作难度差不多，如果跨过了第一作的坎，后面两作应该不成问题。三作都有最高难度通关的奖杯，难度奖杯向下兼容（X360版的难度成就全部不兼容，要一遍遍打），理论上三作都只需要打一遍，但由于如果这么做的话，全武器的收集要在最高难度下进行，部分作品还关系到最高评价全获得，因此如果选择走一遍的话，白金难度普遍增加1.5个点，再算上遇到的挫折，还不如打两遍要来得划算。另外，开始游戏前务必先去看看每作末尾的白金攻略，留意一下相关的注意事项，特别是第一作，以免途中因一时疏忽浪费时间和精力。祝各位早日拿到三白金。

文 铃 美编 NINA

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角/准星
十字键	狙击瞄准镜被调整
L1键	进入/退出潜行模式（轻敲），蹲着走（按住并配合左摇杆）
L2键	按住并配合左摇杆可以奔跑
R1键	上弹
R2键	开枪/狙击进入精确瞄准
○键	调出道具栏
△键	丢弃
□键	收起/掏出当前武器，按住可快捷选择（不推荐）
×键	动作键/捡起/换装（有多个指令可进行时按住×再配合十字键选择，松开×键就是确认）
R3键	进入主视角（不推荐）
START键	暂停菜单
SELECT键	地图和任务明细菜单

系统综述



关于存盘

本作可以存盘的时机比较多，每过一关系统都会提示储存，玩家可以任意用新档位来储存，只是注意不要弄太多档，免得到最后自己都不记得哪是哪。本作中绝大部分关卡都比较长，因此在关卡中是可以存档的，具体允许存档的次数依玩家选择的难度而定，PRO 难度原则上不给任何存档，但在极少巨长无比的关卡中，完成部分目标之后会给“奖励存档（BONUS SAVE）”的机会，这个时候屏幕的左下方会有提示，但每存档一次都会降低过关评价，因此如果正在冲击最高评价，请远离关卡中存档。关卡中的存档只能储存玩家在关卡中的进度，读取之后也继续回到关卡中你储存的位置继续开始。如果玩家读取了关卡中存档，不打完这关就退回主菜单，没打完那关的数据是统统不算的，这时玩家的武器收集情况只会退回上一关过关之后。

通关后系统会提示玩家保存通关档，之后再读取通关档就是关卡的自由选择画面。如果玩家通关后继续挑战个别章节补完武器，过关并存档后默认会进入下一关（或返回总部），此时如果下一关不是想要重新挑战的关卡，只需要调出暂停菜单选择退出，就会回到主菜单，之后再选择开始游戏（START GAME），再选择当前游戏（CURRENT GAME），即可进入关卡选择。

最高难度与最高评价

本作共有三个难度：普通（Normal）、专家（Expert）、职业（Professional），其中最高的 PRO 难度下无法存档（少数长关卡有额外奖励），敌人都是神经过敏的类型，被他们察觉到异样的话，在没什么掩体的情况下基本难逃一死。系列的最高评价叫做“Silent Assassin”，本作中干扰此评价获得的项目相当多：存档次数、杀敌人数（目标之外）、平民伤亡、触发警报次数、射出的子弹数量、引起注意次数等等，总之相当苛刻。不过，想要达成白金的话，最多只用达成 5 个连续的最高评价（注意一定要连续），因为有一把武器必须连续获得 5 个最高评价才会给。本作有最高难度通关的奖杯，如果其他要求相关的奖杯在其他难度里已经完成，那么 PRO 难度不必强制自己获得高评价，但考虑到游戏中暴露会非常棘手，因此还是推荐各位按照潜入攻略来打。

实用技巧

《高清合集》中本作的年代是最久远的，因此操作方面的手感用现在的眼光来看有点令人发指，系统和界面也比较简单，没有什么所谓的技能超能力，除了血槽和警戒槽之外就没别的东西了。游戏在操作方面虽然有些不舒服，但也有不少独特的技巧可以利用，下面就给各位提供一下关于本作的各种独特使用技巧。

切换武器

游戏中按住□键在右上角快速切换武器的时候，时间是不会停止的，而且如果身上的东西太多时非常容易拿错。因此强烈建议各位通过按○键调出武器菜单来选择武器，因为这个时候游戏是处于暂停状态的，完全不用赶慌，这么一来误操作的可能也就少些。

开关门

游戏中靠近门会出现按键提示（开/关门或通过钥匙孔外里看），玩家选择开门或关门后是没有相应的开关门动作的，而且开关门的提示在门旁边就会出现，因此在部分场合我们可以靠在门旁的墙边开门，这样就不会被可能经过门口的敌人看见，如果门强制关上之后还可以再次开门，这样就能方便的实现安全地监视敌人的巡逻路线。在部分时候还可以用门当掩体，看见别人进来了就躲进去。

另外，门在游戏中扮演的角色是十分重要的，门一旦关上，门内的敌人就听不到我们的脚步声了，这时往往可以快速跑过门口。反过来，如果门没有关上，而且敌人的距离还很近，就要慢慢走。此外，还有一个技巧是听门被打开和关上的声音，这个需要一定的经验，大家在游戏中可以自行摸索。

转视角

游戏是第三人称的视角，一般来说光头都是在屏幕的中央，有时在拐角观察敌人时可以人不出拐角，而是转动视角来看敌人走到哪里了，这是游戏中一定要掌握的技巧。这个技巧也可以在门旁等各种场合使用。由于一进入关卡之后，游戏中每位角色都会开始做自己的事情，根据玩家前面行动速度的不一，在某些场合可能会遇到不一样的情况，比如如果前面都正常执行的话，远处的敌人是站五秒才回头往这边走的，但由于我们前面耽误了，所以过来之后对这个人什么时候回头没有把握，可以人倒退着走，把视角转过去看着他，总之就是要灵活和谨慎。部分关卡的部分敌人行动存在一定的随机性，这个在后文攻略中也会指出，玩家可以选择一直读取到最佳状态。如果是关卡中间的话，特别是身上有伪装的时候，只要随机应变基本都能应付。

地图取消

这是相当重要的技巧，一定要掌握。游戏中查看地图游戏是不会暂停的（调出地图和任务明细的菜单，还没进入下一步选择时是暂停的），而游戏中许多刺杀的最佳时机就那么一会儿，都是抢出来的，因此游戏中一般不建议大家频繁调地图出来看，因为实在是太耽误时间，还是记路最好。这里所说的“地图取消”技巧是指，在进行某些例如用钢琴线勒死人或者撬门这样需要持续一段时间的动作时，调出地图再立刻关掉地图，就能省去中间过程的时间。这个地图取消技巧用于勒人基本是绝对奏效，而撬门的话看几率，建议各位在撬门的时候不停地调出地图再关闭地图，直到撬门成功为止，这样才能节约宝贵时间。

准星探敌

本作中只要不是距离非常远的敌人，把准星移上去都会变红，即使是中间有障碍物遮挡也完全不影响，因此这是相当实用的一个寻找敌人的技巧，在最后一关中相当好用。此外，其他章节里如果要选择大屠杀的方式来获得某把武器，用这个方法也好确认一下相关区域的敌人是否已经被清扫完毕，避免刚跑出去就被躲着的敌人打死。

最高难度潜入刺杀攻略

由于游戏开始直接可选最高难度，因此本作理论上一个周目内可以拿齐所有奖杯，不过由于不同难度之间获得的武器装备是分开算的，换一个难度相当于全新的开始，因此全武器的收集也必须在最高难度下完成，这样无疑增加了后期补完的难度，所以还是推荐走两遍。一旦开始游戏，游戏中的每个 NPC 都会开始自己的活动，因此流程的推进要按照攻略的提示打下去，如果中途的环节出现了问题，后面敌人的行动方式和位置可能就会完全不一样。因此一旦开始游戏就要抓紧时间行动，行进的路上不要耽误时间，可以跑的时候就要跑，敌人的行动如果有小出入是完全可以灵活随机应变的。游戏中部分场景的敌人出现有一定的随机性，不过在整个游戏中只占比较小的部分，而且大多不是什么重要的敌人。另外，游戏通关后千万不要跳过通关动画和制作成员表，否则很有可能不跳难度通关奖杯。在通关的过程中，除了默认配置的武器之外，其他捡来的武器如果在随后通关的过程中带出去了，就一定不要扔，假如扔在地上最后没有拿回来，那么武器就没有了，要重新获得。最后，在玩家开始游戏前，请先移步奖杯攻略部分查看相关注意点，避免踩雷。按照本攻略进行游戏可获得最高评价。

序章：The Gontranno Santuary

序章的内容很简单，跟着神父走，他从一层中央的门进入大厅后，我们进左手边的门。进去后不要上楼梯，马上右转进门，再进入右手边的门帘。剧情过后跟随地图上的标记走，最后去地图上有白色感叹号闪烁的武器屋（撬锁进去），拿到墙上的全部装备，调查小木屋桌上的笔记本来进入第一章，在这之前可以用这个区域墙角的稻草人来练习默认武器的手感。

MISSION 1：Anathema

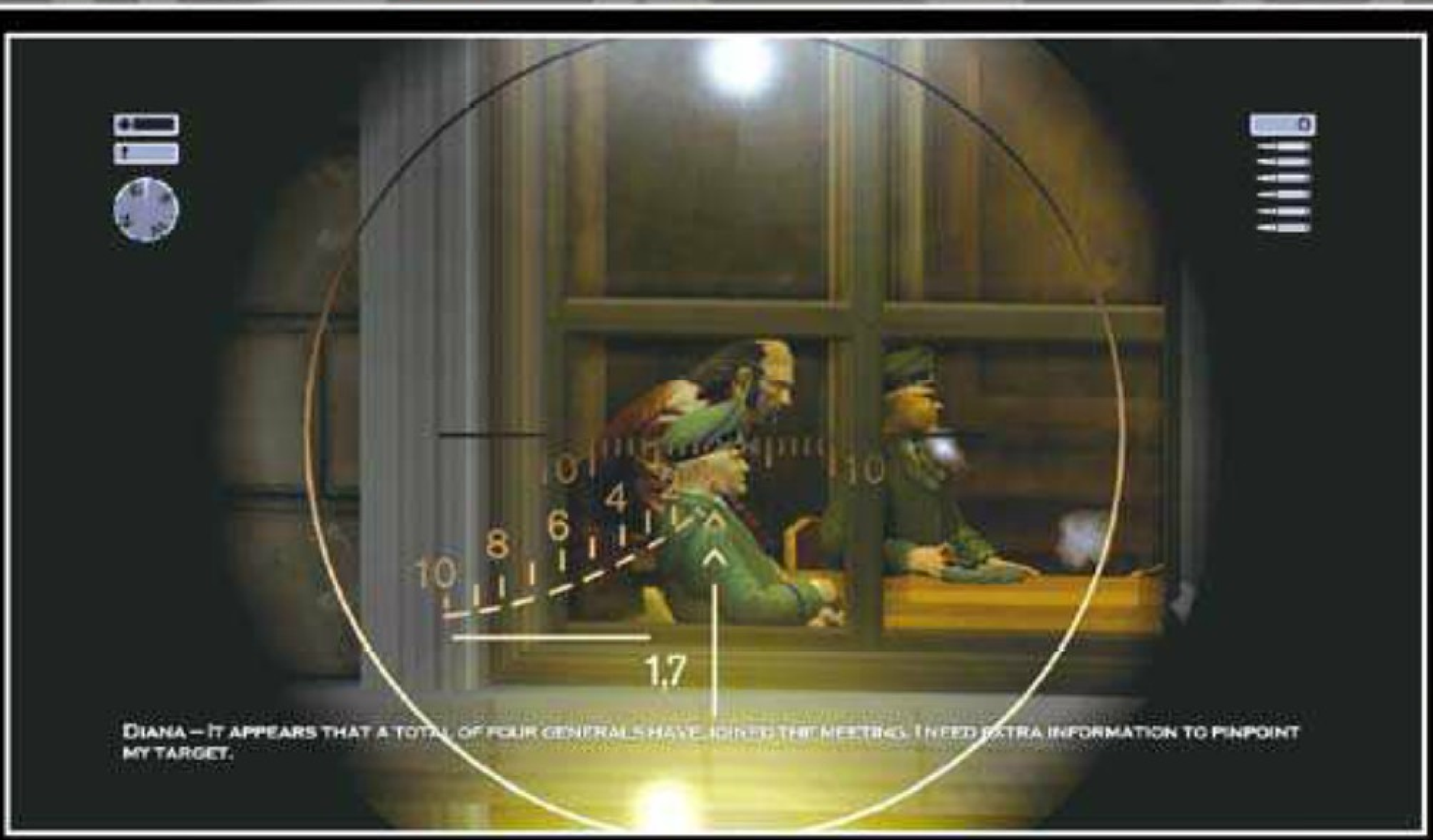
准备的时候要带上麻醉剂。剧情过后掏出麻醉剂，一路小跑下坡，等手持花束的可怜虫在树旁边开始上厕所，慢慢接近并弄晕。换上他的衣服，再把自己的枪扔在地上，顺着大路跑到别墅门口。警卫检查完毕左下角会有提示，进门后不要沿着大路走，笔直往前跑能看到一个小木门，进去后右拐，再贴着平台的左侧边缘绕，左前方的两个警卫不用理会（不要跑步避免被发现），到拐角后右转往前走一点就立刻跑上左前方的木梯。到房顶从右前方的缺口跑到另一栋楼，从右侧绕到另一边的门，转身面对花园，贴着右侧的死角蹲下（为了避免被楼下的敌人看到，他们的视力超好），立刻调出地图并切换为二楼（2ND FLOOR），看到红色的目标刚跑进“BOSS'OFFICE”，就换上钢琴线推门进入，慢慢靠近将其勒死，目标一定是背对我们而且会站在书桌前不动。成功后捡起其掉落的钥匙，枪也拿上，去左边的第二个窗户，看院子里水池的右边有两个敌人在说话，站在这里一直等到他们走。

敌人离开后从右手边的门出去（可以利用门板遮挡转视角来确认是否看不到楼下的敌人了），原路从木梯下去，贴着右边，从右手边的第一个木门跑出去。出门后全程不要跑，正常速度行走，左前方远处有个木门，那里有两名敌人看守，右边则有个工人在搬东西，从庭院中央笔直走到对面的围墙（差不多从两棵树之间走），再右转，一路贴着墙壁正常走，走到尽头右转，此时先躲在墙壁尽头边缘的突起后面（蹲下），等一会后会听到脚步声，等那名西装敌人走过去后，再进入右侧房屋的地下室。如果等了一会发现没有脚步声，证明他可能早已经走过去了，直接进入地下室即可。这里西装男具体的行动要看玩家的行动速度，若快的话男子就没来，若路上有些耽误那么他就已经走过去了，早点或晚点一般都没什么问题，就怕刚好撞见。后面的章节也有不少类似的情况，一般来说只要运气不太差都没问题，关键是行动的时候不能磨蹭。

进门后在路口右转，再立刻进入右手边的第一个门，触发与戴安娜的对话后退出来，返回出地下室的门前，从钥匙孔往外看上层的台阶，等一名敌人从门前走过后再出去，跟在这个人后面走（保持距离），到刚才我们停留的地方看着这个人一直走到远处左前方的木门那里，他会先出去再进来，然后就面对木门站着不动了。换上麻醉剂走过去，弄晕他后从木门出去，跑到出口即可。需要注意的是，如果之前速度慢了点，那名敌人肯定已经走过去了，若是等了一段时间还没动静，就出门上坡的时候往左看，有个西装男还是站在原位，没有别的人走过来就放心右转笔直走，左前方下坡那里有棵树，等那名西装男站在门前不动，就证明他已经出去又进来过了（其实之前在等待的时候就能听到门开关的声音，一共两次），过去麻醉之，离开。

MISSION 2：St. Petersburg Stakeout

任务开始后迅速跑出去右拐跑到底，撬开 137 储物柜，快速拿上狙击枪和一排狙击枪子弹，速度要快，开柜门的时候注意往后退一点，不要自己把柜门卡住打不开，然后马上回头，这时应该是远处有一名敌人贴着右侧走廊从很远的地方走来，马上收起枪往前跑一点，右拐进入旁边的通道，利用墙壁的掩护等这个敌人走过去（如果有两名敌人，那么一名是这个走法，另一个则会走到我们的右侧再转身，稍微等一下就行了），然后出去继续贴着右边走，并快速跑上楼（左边的列车是我们稍后逃离的位置），顺着这条路连上两个楼梯。初始位置敌人的出现有一定的随机性，可以重复读取到理想状态，也可以见机行事，这个部分并不难，而且在开始阶段。跑上楼梯后左手边是下楼梯的位置，人在左侧慢慢转视角看下方的士兵（自己的身体不要跑出去），看到士兵上楼就退回来躲到刚上楼梯左边的墙壁突起处，等士兵从另一侧离开就下楼到一半（之前如果走快了，士兵可能刚好从对面的路口出来，留心），等着一名士兵从右往左走过，再从左走到右，就跟着下楼，他会往储物柜那边走，而我们下楼就马上右拐，并进入右手边的第一个门，



再转身把门关上。

撬开门前的门，进入后一路狂奔，来到岔路口走右侧，此时可以看到对面的通道口，我们需要从右边绕到对面。继续往前跑，看到铁梯后爬上去，快到下水道口时不要把头露出来，先转动视角，等地面上左侧那名敌人走到被卡车挡住的位置，就立刻出来，到右侧车门前换上被扔在地上的军装，马上左转顺着地上的轮胎印跑，上坡的时候能看到正前方一栋灰色的大楼，从大楼的右侧绕，一直跑到这个建筑物另一侧，停住。正对面的大楼前有士兵，不过士兵门刚好是背对背在巡逻，大楼的入口就在中央，横向移动到中间再跑进去即可，门直接推开，跑上楼，打开看到的第一个门，进入后贴着门边看外侧的走廊，等会有个士兵会从前方走过来，右摇杆的转动视角看不到可以用十字键探头出去，他来了之后就马上往右边走躲进门里，躲在门的右边内侧开门确认他下楼，再从房间出来跑到三楼，撬左转第一个门的锁（就是刚才我们躲避的那个房间的正楼上），进去后左拐推开门能看到右侧开着的窗户，这就是我们的狙击点，从这里可以清楚的看到对面开会的房间。站位稍微靠右些，瞄准坐在左下角的那个军官，用枪瞄好他的脑袋，等会开枪的时候要注意，不要打到别的人，剧情安排戴安娜那边还无法确认目标，但我们已经知道了，多等一会直接点其脑袋就行了（注意狙击的穿透性，抓好时机不要误伤其他人）。需要注意的是，铃某次站到窗前就开枪了，后来很快就有一名士兵莫名从身后的房门进来，不知道是不是我开枪过早房子里的人还没走干净的缘故，不过这情况就遇到过一次。

立刻按○键退出精确瞄准，回头出门从左边的门进入，再进一扇绿门后，往前跑一点右转下一层楼，然后马上进入楼梯口左手边的绿门，笔直再进入两扇门，就回到了刚才我们躲藏的二楼处，下楼从正门出去，接下来原路返回到我们第一次撬门的那个小房间，路上的敌人大多比较远，全程可以用跑的，走位要稍微留意一点，活用横向跑。回到小房间后不要跑步，走到门的左侧，把门打开，不停转动视角看门口巡逻士兵的站位，看到他从右往左走的时候，就保持一定距离跟出去，左拐上楼然后一路跑回列车上。

MISSION 3 : Kirov Park Meeting

继续游戏时要带上麻醉剂，本章的初始地点和撤离地点是同一处。上坡后去右前方的绿色垃圾桶堆，在夹缝里把两个“CAR BOMB”捡了。其他都不需要。转身回到路中央能看到一个开着的下水道，爬下去，这个过程要速度快，否则旁边的士兵会看到我们。下去后沿着路跑，在岔路口左转，然后沿着路一直跑，再从左边的通道进去，从道路尽头的梯子爬上去，安置好炸弹。下梯子往回跑，这次从面前的铁桥跑到对面，右转一直跑，直到从左边的通道口进去，下一个岔路左转往前跑，然后从一个通往右侧的铁桥过到对面，左转继续跑，这次跑到右手边的第二个通道口再进入。从尽头的木梯上去，然后能看到有个司机向我们走来，不用担心，站着别动，等他往墙角走就换上麻醉剂，等他上厕所的时候弄晕并换上衣服（下一排麻醉剂给他）。从司机来的方向跑到大路边，然后正常速度走到豪车跟前，靠近车把炸弹装好，再原路返回下水道并下去，记住在敌人视野范围内不要跑动就行了，离开前你想把衣服还给这个蠢货也是可以的（笑）。

回到下水道，岔路口左转，往前跑，从右手边的第一个铁桥过去对面，左转继续跑，再从右边的第一个通道进入，下个岔路右转后马上从左边的铁桥过去对面，左转，再跑进右边的第一个通道，在道路尽头上梯子，出来的位置就很熟悉了（旁边要是有个士兵原地打转也没事，只要慢慢走远就行了），离开即可（目标们在我们离开的路上会一个个被炸死）。

MISSION 4 : Tubeway Torpedo

初始位置的小铁桥处过桥，再左转，顺着路走，再度看到铁桥后先过到对面，再左转，往前跑一点后从右手边的第一个岔路口进去，利用梯子来到地面。快到洞口的时候先不要爬出去，先转动视角观察士兵的站位，等他在不远处背对我们就上去，利用掩体的遮挡等到士兵往右走，就从左侧慢慢通过（脸朝右看，人笔直往前走），距离够远了可以跑起来（贴着左侧墙壁），上楼梯后往里跑一些再右转跑（走箱子堆的里面，右侧对面有个士兵，跑上楼梯可以转动视角看一下他的位置），快要完全绕过箱子堆的时候减慢，转动视角观察士兵的站位，等其转身就可以从左侧绕了（如果之前动作慢，士兵可能已经转身走了），贴着墙壁从左侧下楼，在一个垃圾桶旁找到自己的装备补给，把所有的东西都拿起来。往前走一点（不要离开箱子的遮挡），这时士兵应该走进左前方的路口了，那里是我们要去的位置，因此此时要站在掩体后面一直等到电话响起来，他就会从路口出来，去旁边的岗亭里接电话。等他接起电话我们就可以贴着墙走并左转，从下水道下去。

到达下水道后右转，沿着这条路一直跑到尽头（被铁网拦住），再右转进入通道，利用梯子爬上去，这次在洞口不用等。出来后，马上跑上前方的木梯，上一小部分后改为走动，连对着围墙那边（注意看左前方角落有敌人没有），利用木梯从最右边跨过围墙落下去，然后躲在箱子后面等一个士兵一直走到左前方并回头，等他从右侧离开后，我们就去正对面，由于左前方路口的另一边会有个士兵迎面走来，因此快到对面就要靠右，然后躲到右边的箱子堆里去。因为这个士兵会停在路口往我们这边看，所以一定要躲到几个箱子中间，把视角刚好调到靠右看到路口就行了。等士兵到达并回头，就慢慢的跟过去（如果之前走过去的那名敌人又走回来了，只能多等一会，等他走过去再一路狂奔），保持适中距离，跟在他后面慢慢走，等他右转进门，就赶紧到道路尽头的箱子后面躲着（听到门关上了再经过门口），并调整视角，等他从门中出来并走向刚才的路口，我们就可以进去了（进去前可以从钥匙孔观察一下里面的士兵是否刚好面朝门，是的话就稍等片刻）。进去应该正好看到左前方的士兵上楼，保持距离跟着，他右转走了之后我们就左转进屋，换上凳子上的衣服，转身出房间笔直走下楼（如果确定右边安全，下楼后可以适当跑），走到前面墙壁处右转，呼叫电梯，等电梯来了之后进入，选择“1ST BASEMENT”，贴着电梯的左边站。

左右小碎步虚晃一下，吸引士兵主动转身，没看到异样后他会转身往前走，跟过去就行了（出电梯

的速度要把握一下，如果门要关上了就赶紧走出去，被夹住了就点“CALL ELEVATOR”），贴着右边墙壁走，他右转后跟着右转，然后马上站在右手边第一扇门的门口（不要进去），背对门口站靠右边等这个士兵回头并往电梯那边走，我们就可以出来继续往前，这时用跑的，在右侧最后一个可以躲藏的地方使用相同技巧，等第二个士兵走过去，出来后右转走左边岔路，跑进正前方的门里。往前走看到前方有木桌，右边有控制台，慢慢走就行了没人看我们，右前方有两个门，走左边那个，过了门口就可以跑了，笔直往前连进两扇门，右转进入右手边第一个门内，掏出无声手枪，走到右侧的控制台处，给下方绿色的核心部分一枪，之后它会变红。马上收起枪，转身出门右转跑到头，再右转后撬左手边的第二扇门，进去后别跑，换上左前方床上的衣服再出门左转，此时应该正好能看到一名士兵转进左前方的路口（如果没看到可能已经转进去了），去前方路口左边躲着，等士兵原路返回后把MINIBOMB拿在手上，进入士兵刚出来的那个门（右边的），进去后左转跑到墙边，把炸弹放在这里（走到墙边按R2装备，再按△键扔在地上），然后转身出门左转之后，再左转沿着路往前走，右转一次之后能到前方士兵刚好左转了，我们就走到左边尽头处躲起来，等这个士兵回头走过去，我们再出来，左转继续走。出铁门后能看到右前方的电梯，呼叫电梯前把炸弹控制器拿出来（BOMB REMOTE），引爆后呼叫并进入电梯，选择“2ND BASMENT”。

出电梯后笔直往前跑，右转后再沿着右前方一直跑到头，经过一个有人说话的门口（屋内声音），接着往前跑并右转，再跑到下一个路口前，贴着右边探头查看士兵的站位，他在道路尽头站很久之后会往回走，此时慢慢地跟他迎面走（不要太近就行），他会进入左侧的岔路，我们慢慢走过他转入的岔路口后，就笔直走到头，然后右转并撬门，接着先别忙着进去，等之前那个士兵出路口往这边走来了就马上开门进去，以面对门的方向为准，靠在门的左边，然后利用墙的掩护一直开门，等这个士兵再次前往刚才那个岔路口，就可以掏枪出来去窗前了，等这个审问犯人的军官一直走到控制台的正前方并停下来，将其一枪爆头（必须贴得够近才能一枪打死他，不推荐用主视角），成功后翻窗过去，剧情结束捡起将军掉落的刀（COMBAT KNIFE），然后跟着同伴一直跑到电梯处，去“1ST BASEMENT”。

出电梯右转，虽然办公桌前坐着人，但我们可以慢慢走进铁门，士兵不会发现，此时如果时机刚好，前面会有个士兵在慢慢走，跟着他直到前方一个不停有士兵从右前方路口出来的位置，我们先不要去那边，就在这个拐角等着，等刚才那个士兵回头往我们这边来了，就转身进入左手边的房间，利用墙边开门法确认他已经走过去，然后就去那个士兵不停出来的路口，这时要在路口附近等着，看见没士兵继续出现了就往门里走（这个门从我们刚坐电梯到这一层的时候就一直有士兵从里面走出来，数量比较多，如果前面没有花时间去躲那名巡逻的士兵，可能在路口等到背后那个士兵都回来了，这些人还没走完），进入后左转就是刚才我们炸开的逃离通道。从第一个铁桥处过到对面，再右转走，再次看到铁桥后过桥，然后左转顺着路再走一点，就能看到右手边的出口了，在门口处等同伴过来就行。

MISSION 5：Invitation To Party

上楼梯后一百八十度转身，迅速调出地图查看装备所在位置，然后没有任何顾忌跑过去拿（这一关大部分场合都没有顾忌）。拿到装备后转身，能看到正前方有大门，跑去大门的右下角撬开小门，进入后往左前方跑，从远处的大门进入屋内（亮灯的位置），进门后笔直往前连进两扇门，然后左转进门，停住，转身关门，掏出无声手枪站在门的左边角，等军官走进来就迅速关上门，回头给他脑袋一枪，然后把他的尸体拖进左前方的门里，原路返回我们刚进来的位置，也就是有两个楼梯的那个房间，开地图看白点和红点的行动。白点和红点交谈完毕就会去保险箱所在的位置，这里等着是为了看他们去哪个房间（一楼二楼都有可能，是随机的），开地图观察就行了，一旦观察出了他们动身往相应的房间，

就去隔壁那间等着，利用开门法观察。等目标背对我们，就拿上钢琴线蹲着慢慢走过去，等保险箱一开就把他勒死。成功后拿起箱子，把保险箱里的东西都拿上，返回大厅，这次不要跑步了，走出建筑物后左转慢慢走，离门口那群人比较远了就可以一口气跑到撤离点了。

MISSION 6：Tracking Hayamoto

在初始位置别动，石头的另一侧有两名敌人，门那里还有一个，我们要做的就是等面前的这两名敌人转身往左走，然后我们就可以贴着右侧的墙壁慢慢往门那边走了，等屋子那里的敌人进入房屋并关上门，我们就可以跑了，跑到黄色的门口别进去，继续往前跑一段就停下（右前方有个敌人），再往前走一点能看到左手边有几个车库门，从第一扇车库门进去，去车那里把车喇叭弄响，然后左转躲在前方门的右侧，等敌人出来查看，就赶紧蹲着进门。先右转再左转穿过两扇被绿色门帘挡着的门，接着透过门的纸看外面敌人移动的影子，他往左边走就打开门，蹲着右转进入右手边的第一个门（红色），进入后快速穿过房间，跑到另一侧的红门前，通过钥匙孔看外面的敌人，看见敌人离开后，开门，利用视角观察敌人已经走远再行动，此处如果与敌人过近，可以蹲着走。进入对面的房间拿起SMG（这把枪不一定要现在拿，不想要的话直接进左前方红门），转身离开（出来还是要注意），进入右侧的红门，换上里面地上的衣服。出门左转，走过有门帘的门，从桌子右边绕（注意看桌上有个盘子，等会要回这里下毒），等前方的敌人出门，就往前走，进入左侧的红门，在鱼上面取点材料，然后转身从红门出去，回到刚才的盘子那里，依次选择第一项和第二项，成功后回到刚才找到鱼的房间，从钥匙洞往外看，等敌人重新进来后就从他身后的门出去。

贴着右边的墙壁走，右转之后就可以跑步了，再右转之后又开始贴着墙走，接下来要打时间差，一个是左前方的敌人，一个是正前方门口的敌人，趁着左边这个往我们背后走就赶紧跑到左前方的岩石后面，然后在这里等门口那个敌人转身进去。如果门口的两个敌人刚好是背对我们站在离去的大门前，那么就可以一口气跑到我们一开始所站的岩石后面了，等他们快走到岩石这边的时候，就蹲着慢慢往左移，一直移到安全距离之后，站起来走到门口即可。

MISSION 7：Hidden Valley

这一关是个坎。任务开始后沿着左边一直往前跑，最好是能贴着树，这样才能保证不被狙击手看到，如果运气不好被看到的话，建议重开游戏（不追求评价即使被看到也可以继续跑，只要贴着树就行了），可能要多尝试几次。如果在开阔地被看到的话，只需要一枪我们就会挂。沿着建筑物的左边跑，来到拐角悄悄看右侧的士兵，等他转身就蹲着走出去，把右侧角落的装备全部拿上。回头走到卡车后面，右转，然后从左边一直往前跑到前方的第一棵树的左边，转身看右前方的士兵，我们要利用这棵树躲他

的视线，等他转身就可以直接跑进左前方小建筑物的井中了（起步的时候先往左边边缘跑，远了再转向）。下井下到一半停住，注意转动视角看下方的左侧，透过红铁管的缝隙刚好可以看到门，这里等下会有个敌人进来，等他出去了我们才能下去。

去门口从钥匙孔看一下，确定他不在门前了就推门，借着门的遮挡右转，等他进入另一扇门并听到门关上的声音后，马上往前跑（这里这名敌人巡逻路线随机性比较大，本人在这一关重来了相当多的次数），从右边绕过正前方的柱子，可以看到一辆卡车正好开过来（或者已经停在那里了），赶紧进入卡车后面装运货物的位置躲到最里面并蹲下。车开了之后数着，车停第二次的时候就下来（这一路上经常有可能被看到，运气成分很大，如果不追求最高评价的话能少纠结几次）。下车后马上去另一边的道路，贴着左边墙壁和顺着车行驶的方向跑，车再停下来的位置敌人非常多。先跑到车旁的第一面墙处（车停的位置刚好挨着两面墙），这里距离很近，稍微走一步敌人都会回头，所以要趁着那个左右巡逻的敌人走到左侧的时候硬着头皮跑到第二面墙壁靠右（成功了第一步），等右边车头的两个敌人散开，往我们这边走的这个刚好被墙壁挡住，就马上转身跑到下一面墙的右侧（这是本任务最难的地方，过去就好了）。接着往前一直跑，拐角处不用沿着右侧转弯，而是改为沿着卡车行驶道路的右边跑，接下来我们要做的就是一直跑别停下，卡车会从我们的身边开过，不要着急，一直追到再次爬上卡车，继续躲在角落里。

接下来一路就祈祷好运气吧！一直躲在角落，卡车会一直开，然后在一个大上坡停下来，此时是最后的检查点了，我们待在车里祈祷就行了，等车开出来再停下就能看到飘雪了，立刻下车，左转九十度往左前方的门全速跑过去，到了就赢了！

MISSION 8：At The Gates

往右前方跑，从小斜坡上跑上去，继续沿着右侧跑，直到看到左侧前方的第一个敌人后，利用树躲他的视线并用钢琴线将其勒死（其实这里可以使用远距离用十字弩将敌人爆头的方法，但打丢的几率高，不追求最高评价可以直接下手，快点搞定他就行了）。成功后扔掉弩，跑过去拿上敌人的枪并换上他的衣服，顺着右侧一直往前方跑。当跑到看到右侧远端悬崖上的敌人时稍微放慢点速度，因为左侧道路上也有敌人，让左侧道路的敌人往前走一点，利用树的遮挡小跑，没有遮挡了就正常行走，这里主要防止被右侧的敌人看到。笔直走向前方的三棵树，戴安娜会联络我们，走过三棵树后开始跑步，一直跑到看到往右的岔路处，不过在这里我们要左转。继续往前跑，能看到左前方的铁丝网处有个敌人，他走到铁网尽头就会掉头，趁他背对我们的时候横着跑到铁丝网的左侧角落，他看不到我们，扔枪换上钢琴线，站在距离拐角的第二根柱子之后，蹲下，这样他是看不到我们的。等他一转身（刚转就走不然时间不够），马上开始往敌人那边走，路上把钢琴线准备好，接近到有效距离就下手将其勒死并拿上枪，进入铁网的小门，把里面装置的开关关掉。

出铁网往回走，沿着建筑物的外侧围墙绕，右转过去笔直跑能看到一个门，先从正路跑上斜坡，跑到右边蹲着往前挪，因为门内会有一名士兵，他会左右走来巡逻，等他从右边往左边走的时候（如果他从左往右就再等一次），就可以迅速跑到门口，然后停住，正常速度走进门右转（木头上有暗门），开门进去。上楼梯，再从左手边的木门出去（不能跑），出去后马上右转，跑过去把第二个开关也关掉。转身从岩石右边绕，接下来我们要上前方的楼梯，贴着跑过去并跑上去就行了。推门进去左转笔直走（注意是走不是跑），到路口右转能看到前方尽头处的开关，过去关掉（横梁上的忍者不用害怕）。成功后一百八十度转身，来到左手边第一扇门前，从钥匙孔往外看，要一直看到敌人从右往左经过门口，稍等一会把门推开，蹲下并贴着左侧墙壁慢慢走，等他走远了可以站起来正常行走，从左手边的第一个岔路口出去，走到头右转，再次走到头，右转上楼梯，出来后左转能看到一扇门，进去就行了。

MISSION 9：Shogun Showdown

从左前方的门走，转弯后不要上楼梯，从右边的暗门进去。一直跑上楼，在门口停下，从钥匙孔里往外看，看到敌人背对我们并往远侧走就推门进去，贴着左边的墙壁走，走一定距离后可以开始跑，撞到木箱堆后右转，从楼梯的边缘直接跑下去，下楼后右转进入身后的暗门。进门后，跑到另一侧的门口停下，从钥匙孔往外看，确认敌人不在走廊就立刻走出去（有时候左边那里会进来人），拿到右前方小架子上的门卡，然后顺着走廊走，前方路口会有一名士兵巡逻出来，此时只要赶紧蹲着走就行了，接下来要一直跟在此人身后走（经过路口的时候要靠右，因为左侧横梁上有忍者），靠右侧慢慢走直到看到一扇门，开门进去，站立起来贴着右侧墙壁往前走，快到路口的时候蹲下走过去（左边有忍者），走过路口一定的距离恢复站立，左转准备从正前方的门进去，在快到门口的时候要再次蹲下走，因为左侧还是有忍者。

往前走，在路口左转，从左手边第一个房门的钥匙孔往里看（看之前先蹲下），趁右边那个敌人往前倾的时候，立刻开门进去，换上右侧的警卫服，转身出门右转，此时可以正常站立行走了，路口再右转，从右手边的第二扇门进去，去右前方的门口，先在右侧机关处把镭射光线关掉再进入。捡起右侧木箱上的炸弹和炸弹遥控器，再拿上一把枪，原路返回走廊，从右手边的门出去，右转，从右手边的第一扇门出去。走到直升机停靠平台的右侧，这时可以看到正前方有两名敌人，这里我们只需要贴着边缘走就不会有什么问题，从小楼梯上停机坪，这时候要看直升机尾部正对的门口旁有一名敌人还是两名敌人，如果只有靠里侧的一名，那么就来到直升机跟前安置炸弹，然后从左侧的平台直接走下去，并从刚才进来的门出去。需要注意的是，如果门靠外侧的敌人没有开始巡逻，那么他是会看到我们安装炸弹的（应该是这样 -_-b），而我们能做的就是在直升机那里等，他从小楼梯上来我们就赶紧先从平台边缘走下去，然后重新走到小楼梯处，等他下楼并开始巡逻我们就可以重新上去安置炸弹了。

进门立刻右转走到头，在门口从钥匙孔里看一眼，只要敌人不是特别近就可以出去了。出门左转，往前走再右转两次（这里如果走到一半发现敌人跟自己迎面走过来，可以赶紧掉头回到进来的门处，以背对门口为基准笔直往前走，再右转就行了走到底，从道路尽头的门出去（横梁上的忍者不会认出你）。跑到另一侧出门并左转上楼（用走的），关掉面前的镭射光线，进门右转下楼梯，这里要与敌人擦肩而过，不过不用害怕，走就是了。下楼后进门，穿过房间从左前方的门出去。跑下楼，关掉门上的镭射光线，进去后右转笔直走，拿到位于右前方角落的手枪，左转沿着房间右侧走，把位于右侧中央的关键道具拿到，然后就可以原路返回了。穿过刚才经过的空旷房间，从对角处我们进来的门出去，连上两层楼梯来到一个大厅（不用管巡逻的那两名敌人），右转后走右边，差不多走到中间的时候能看到左手边有个门，换上钢琴线蹲下再进去，右转后能看到右前方隔着一层纸墙有个人被卡住了（他

本来应该是和其他忍者一样在横梁上的），这里我们要耍一点小手段。蹲着走到前方的角落，隔着墙使用钢琴线一直套，然后我们就可以隔着墙把他勒死。转身从进来的小门出去，左转一直跑然后走上楼梯，上楼梯前把他的尸体扔到前方远处的拐角处（拐角另一侧），不让稍后会有麻烦（被杀死的忍者会掉落忍者刀，可以顺手捡起来再扔掉，可以跳奖杯）。上楼进入左前方的门，再迅速左转进入前方的门，从左边绕过一个站岗的敌人进入右前方的门内，往前走先左转再右转，然后就可以看到右侧的主控室了，按下按钮触发警报，然后原路跑回楼梯口（如果楼梯口有敌人还在，就暂时走一下）。

下一层楼梯后右转，然后顺着路往下一个楼梯口绕（没人看到就跑），现在我们的目的是回到刚来的位置。下楼从有镭射光线的门出去，先笔直走到房屋的对面，然后趁左前方的敌人背对我们的时候跑到门口推门出去（贴着墙壁跑），跑下楼后拿出炸弹遥控器再出门，左拐躲到火把后面去，楼梯上方就是直升机起飞的位置，这里要一直等到直升机起飞（听到直升机螺旋桨的声音），然后马上引爆炸弹跑向背后的撤离点，过关。

MISSION 10：Basement Killing

在初始位置迅速开地图查看装备的大概位置，出掩体后右转再右转跑进右手边的房间里去，拿起137储物柜里的所有东西（拿东西全程可以用跑的）。出来笔直跑到对面房间的右侧角落，左转看着一名警卫从大厅走进房间，接下来会先后有两名警卫从房间出来，其中有一名警卫在站了一会之后会回到房间里，等其进入，房门自然关上后再走进去，右转绕到里侧房间，看到房门关上就马上跑到房门的左边角落，蹲下，这名警卫现在就在这个房间里，等他出来并走过拐角我们就可以走进房间了，把炸弹安置在右侧通道，然后快速跑出房间回到大厅。

出门后从大厅左侧的前台绕到另一侧（经过大厅左侧的前台），这里有四个房间，盯着最右边的房门看就行了，火警触发后会有大批消防员从这个房间往外跑，等房门关上就证明没人了，此时赶紧跑进去，左转并进入左手边的房间，在房间右侧换上衣服，拿上一把斧子，然后赶紧出房间。左转跑进安检门，然后立刻左转，跑进前方左侧的房间里。右转跑下楼，从看到的第一扇门进去，笔直往前跑，左转进门后立刻左转进入房间，掏出手枪打坏左边的电脑，捡起地上的斧子从坏电脑左边的门进去，一路跑下去进门，跑到头没路了就右拐接着走，撬门进入一个大房间后，可以看到正前方左侧的电脑那里有个敌人，绕过地上的薯片不要踩到，冲到这个敌人背后用乱斧将其砍死（会跳奖杯），只要前面不失误且下手快，最后他回头刚看到我们就要归西了。剧情过后原路跑回被我们用枪打坏电脑的房间，从右侧的电梯离开（这里如果慢了有可能正好被一个警卫看到，那样的话最高评价可能就拿不到了）。

MISSION 11：The Graveyard Shift

扔掉斧头，出门右转顺着路走，再跑到左侧的房门口，从钥匙孔往外看，等警卫从左往右走过门前就可以开门出去了，走的时候稍微看着点，我们要走左边的路口（一定距离后可以开始跑），顺着路跑并走近左边的第一个房间（要撬门），拿到门卡后退出来，出门右转在拐角处一直等到一名警卫从前方的门里出来，蹲着走过去，从他刚才出来的门里进去。进去后右转，绕到对侧的门处并出去，笔直跑进右前方的门里，以背对门口方向为准，站在门的右侧，然后把视角往左移，让我们刚好可以透过门的窗户看到斜对面走廊的情况，然后把无声手枪拿出来，等着。等一名警卫从右往左离开我们的视野，就回头把右侧玻璃门开着的那台亮绿灯的机器来上一枪，然后继续转身等着，等警卫从左往右离开，一名技术员会跑进对面的房间开始修理，蹲着走到对面房间，拐到右侧利用墙壁的掩护躲着，看技术员急得满头大汗，一直等他放弃并离开，就去他摆弄的电脑那里装上我们的设备。

成功后跑出门右转进入我们过来的房间，再次绕到对侧的门处，从钥匙孔往外看，一名警卫正好是背对我们往前走，这时我们可以开门蹲着走出去，跟在他后面，到达右边岔路口的时候先在拐角等一下，等远处的那名警卫掉头就可以放心的右转走了（全程都蹲着），等那名警卫走了右侧的通道，我们就走左侧，看不到他即可站立，进入左前方的第一扇门里。进入房间后笔直走（里面有技术员所以要用走的），右转再左转来到一片玻璃墙前，用手枪点破右起第二张玻璃，然后从玻璃口跳下去，随便迂回躲躲警卫，一直跑到正前方触发剧情就行了，这里被发现不影响评价。

MISSION 12：The Jacuzzi Job

沿着外侧走，走过妹子弹钢琴的地方，翻进栏杆，蹲在左侧房门前（靠近我们翻过来的栏杆这边），等一名警卫从门里出来（这个步骤是为了夜视仪，但其实不是一定要这个东西），跟在他后面进入右边门内，警卫左转后我们右转（距离足够可以站立），拿到茶几上的夜视仪，转身跑出房间，左转翻出栏杆，顺着栏杆跑到下一处有两扇房门的位置再翻进去。去右侧的门前透过钥匙孔往里看（右摇杆往左推），会先后看到警卫来这里并转身离开，一个妹子从右往左经过房间，然后警卫会再次来这里并转身离开，此时立刻走进房间，进去左前方的门（门没关上的时候不要走得太近，当心警卫在门口不走），再进入对面的门，先把左侧桌子上的左轮收了，再跑到右侧毁掉装置，建筑物会断电（如果看不清的话，立刻暂停调电视机亮度，或者可以戴夜视仪，但这个装备相当不好用），这次跑回刚才进来的房间，笔直跑到左前方的画前面，按下按钮把画移开，打开秘密保险柜拿走里面的钱，得手后顺手把保险箱和画都关上，然后回到我们刚才翻进来的走廊，从右手边的另一扇门进去，蹲着走拿到右侧雕像就转身出门，到门口了跑一步出去躲在角落（特别是左前方那个警卫要回头了的时候），再关门。

关上门后回到左侧的门口，再次通过钥匙孔往里看，看到警卫巡逻回左侧后再次跟进去（如果等了半天灯都亮了守卫还没出现，而前面的步骤又基本没什么误差，可以冒险直接走进控制室），这次不要忙着进入左手边的门，先通过钥匙孔往里看，等一名技术员进入房间，修好故障后走出房间，稍微站一会估计他走过拐角，再进入屋内，在心里默数十秒后再次搞破坏让屋内断电，然后回到门口等守卫再次从门口经过并返回，稍微站一会等他走远点，再出门右转顺着路走，等他进门后就一直顺着路跑到底，蹲着进入尽头左手边的房间，往左走一点就能看到一个妹子正站着原地转圈，而她的下方刚好就是目标，目标只露出了脑袋，用无声手枪送一发子弹过去即可（不要开精确瞄准），这里强烈建议不要带夜视仪，如果看不清可以暂时把电视的亮度调到最高，这样就无问题了。成功后蹲着退回门口，从钥匙孔往外看，等守卫从左走到右再掉头，跟出去，保持一定距离蹲着走，等他进入右侧房间并关上门，我们就跑进左前方的电梯。

MISSION 13：Murder at the Bazaar

在初始位置左转往前一直跑，从右侧的第二个路口拐进去（左前方能看到敌人），到箱子旁边就蹲下，慢慢往右前方走，再撬开左手边的门进去，这里一定不能站立，从左侧的楼梯上去，换上钢琴线，把窗户旁的敌人勒死，拿上他的全部装备但暂时别换衣服。在楼梯口等到戴安娜说完，蹲着走下去，此时能看到左侧有两名敌人，不过他们是背对我们，因此从右侧的门出去就行了。出门右转，走到前方木箱就可以开始跑了。沿着建筑物跑回初始位置附近，可以看到前方有两名敌人在站岗。慢慢走过去，从两名敌人之间通过，不要理会他们的动作或言语，一直走到右手边的最后一个房间，拐进去，走到这个房间右边最里侧箱子后的角落蹲下来（这个过程中遇到的任何人都无视，也不要害怕），拿出钢琴线，打开地图耐心等待。

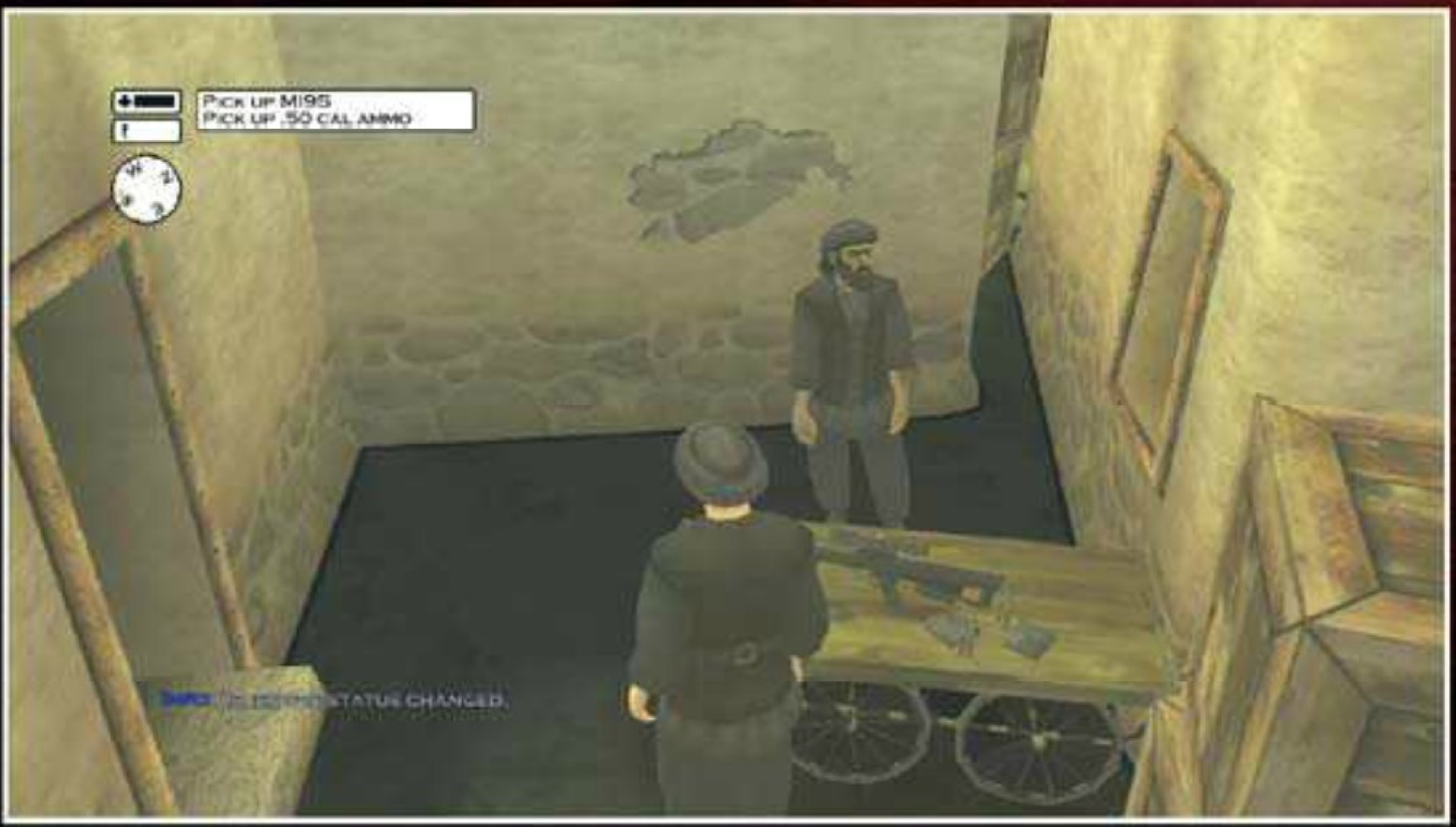
等到目标来到我们所在的房间并背对我们，蹲着走过去勒死他，拿上他的全部家当（还是别换衣服），把尸体拖到我们躲藏的地方，再蹲着从房间的左侧走出去（旁边的路人甲没有威胁），面对门口的敌人倒着走，差不多退到箱子附近的时候就站起来，若无其事地和敌人面对面走过。走出市场左转，贴着右侧建筑往前方的大门那里走，到了就行了。

MISSION 14：Motorcade Interception

这一关穿着平民的衣服比较好跑步。从木箱背后出来，左转顺着路跑，再左转后走进左前方的第一扇门，笔直跑进前方的门，看到士兵后往左前方跑，岔路口右转，顺着路跑，跑过右侧两名巡逻的士兵后，从右侧摆放有木箱的道路转进去，一直跑到最里侧找到接头人。触发剧情后跑出路口，右转能看到一名士兵在往右侧的道路走，站在他身后方向，等他和对面的一名士兵擦肩而过，此时可以看到有三名士兵基本在一条直线上（前方的门那里还有一个），这里我们要做的就是等朝我们走来的士兵落单后将其勒死并拖到接头人那里去。等远处的士兵快要从左往右走到门边，我们就可以走到要杀的士兵身后了，先蹲下再拿出钢琴线，勒死后捡起枪，再把人拖走。

把尸体拖到接头人处后换上士兵的衣服，拿起旁边的狙击和子弹，收起狙击跑到刚才两名士兵擦肩而过的拐角前，切换为走路状态（尽量离右侧的建筑远点），左转往前走，从前方的楼梯上去。屋顶上的路只有一条，顺着走，左转上木梯，上去后立刻蹲下，左转背靠掩体（靠在掩体中央的位置），举起狙击瞄准前方木门外的路面，把准星对准路面中央（相对于行车道路左右两侧而言的中央），稍后会有几辆车开过来，第二辆黑色轿车后排中间的那个人就是我们的目标。等会瞄准的时候别管手抖不抖，准星晃到目标身上就马上开枪，这里需要一点运气，失败的话只能重来。

成功后马上扔枪从左边的木梯下去（舍不得的话抱着也行……但就这样就非常不好离开，因为只有换上平民的衣服才能随意跑动，而要想拿枪只能穿士兵的衣服离开，那样要多躲很多人还容易出问题），远处会有人胡乱开枪，那不关我们的事，落地后一百八十度转身，从房顶上的空档直接走掉下去，落地后站起来，笔直走从右手边第一个门出去再右转，现在要做的就是走回接头人那里，把普通民众的衣服换回来，开地图确认撤离点的位置，无视所有人放心大胆地跑过去（围墙处的洞口）。



MISSION 15：Tunnel Rat

左转跑到左前方的石墙后面躲着，等右前方的那名敌人一直往左走过石头一段距离，再右转往几颗枯树那里跑，稍微心急一点就会被乱枪打死。一直跑到前方有四颗枯树的地方前左转，从路中央一颗枯树的右侧跑向正前方的墙壁拐角，这个时候要看敌人的具体行动，如果左前方有一名敌人正在走向木屋，就慢慢的走过拐角往右看，要是一名敌人正好背对你，就等他去上厕所的时候上钢琴线勒死，然后把尸体一直拖到前方墙壁尽头右侧，这时在回头收拾剩下的那个，勒死后同样藏尸。如果走到拐角看到两名敌人面对面站在右侧，就等他们分开再分别弄死。总之这里两名敌人的路线具有一定的随机性，他们都是要被干掉的，这里可能会用掉我们大量的时间（不追求评价的话只需要安静地杀一人，另一个速杀即可）。

成功后从这里的洞口进入地下道，快到楼梯底部的时候改成走的，往前走看到一个人在虐囚，我们左转的时候先横着走，不要往前，等对面那个敌人右转了之后再往前走，这样才能保证隔开一定距离。继续往前走，能看到一个敌人在前方岔路口打转，我们就是要左转进入门内，等他离开后我们接近路口，快到的时候改成蹲下走，因为右侧有个敌人，不能被他注意到，这里需要注意的是如果前方远处有敌人出现，只要他没看着这边就没有关系。进去后转身关门，别站起来，继续往屋子里走，去右手边的门前，掏出钢琴线，通过钥匙孔看一眼，确认里面的人是背对我们，就开门进去勒死之，拿上他的枪再关上门。回到我们进来的门口处透过钥匙孔往外看，然后要一直等。门口本来就站着一个敌人，接着会有另一名拿枪的敌人从右侧走过来，他稍微站一会后会往左走，再回到门口，随后门口站着不动的会右转走，而这里我们要等的就是那个拿枪的也开始往右走再蹲着走出去（门口那个人的停顿时间可能会有变化，随机应变），右转走，距离安全后可以换成站立状态，现在我们要去左前方的岔路口。

我们进这个岔路口的目的是为了等刚才的两名敌人从左往右再次经过路口，这个空档大家可以去里面拿架子上的枪，也可以就在安全距离处守着他们过去，需要注意的是，如果决定去拿枪，那么最好是倒着走，拿枪也速度点，免得敌人已经走过去了还不知道。等两个人都走过路口，我们就出去，刚走出路口就左转掉进沟里，马上蹲下，然后一直顺着沟走，在经过虐囚人身边的时候记得贴着墙，这样就不会被看到。走过两座“小桥”能看到前方有一堆箱子，从梯子爬上去躲到箱子后面，往箱子的左侧移，要出掩体的时候注意看前方的敌人和右侧的敌人是否没有看着自己，然后进入左侧的房间，那里有个敌人在站岗，不过他的站位刚好看不到我们关闭他身后的开关。关上开关后转身出去，站立慢慢走，这里我们只要绕到对侧的电梯处就行了，但是保险起见要围着箱子绕圈。先从我们刚才躲过的箱子处走，一直走到撞墙再左转继续走，贴着右侧墙壁往前从前方的两堆箱子右侧绕，到尽头后再左转（这时灯应该亮了），然后右转叫电梯，进去后选择“GROUND LEVEL”，此时警报会想起来，但跟我们没关系。上去之后出电梯，右转，剧情过后出门即可。

MISSION 16：Temple City Ambush

这一关说简单也简单，说难也非常难，关键看各位想要怎样的评价。开地图看第一个接头人的位置，跑过去和他说话，接下来他会告诉你第二个接头人的位置，这个位置是随机的。与第二个接头人对话完毕后，拿上桌上的枪，再去市场就会与其他刺客遭遇，这里我们要杀三个人，还需要对其中两人的尸体拍照，他们也是刺客，因此很容易被发现，而他们出现的位置都具有一定的随机性。

三个刺客中有一个随机出现在市场四周建筑物的二层，端着狙击，他是不动的，也是要拍照的。第二个会出现在市场一层，他带着一个棒球帽，铃在两个市场中间连通的位置碰见过他三次，这个也是要拍照的，第三个则是头上裹着头巾戴墨镜的，还拿着一把冲锋枪，他不用拍照。这里建议的顺序是先找二楼那个拿狙击的，勒死他后换上他的衣服（上二楼用准星的方法隔墙探测），然后下楼在一个有把握的位置引诱其他刺客看到你（但是不能被那个戴棒球帽的看到，那个戴头巾的看到你会主动往你这边跑，），带到角落灭掉，推荐市场任意建筑物的楼梯口。最后那个棒球帽比较麻烦，要想不被别人看到时杀了他，只能躲在一个角落等他接近，一枪爆头再换角落拍照，最后去找接头人并离开，全程都不能被人看到才有可能拿到最高评价。如果不要评价的话，一把无声手枪就足够搞定三个人了。需要注意的是，与三位刺客穿相同颜色衣服的都是会开枪的敌人，包括那些头上裹头巾的妹子。成功后去找接头人，他会告诉你出口位置，去那个房间撕掉墙上的挂毯离开。

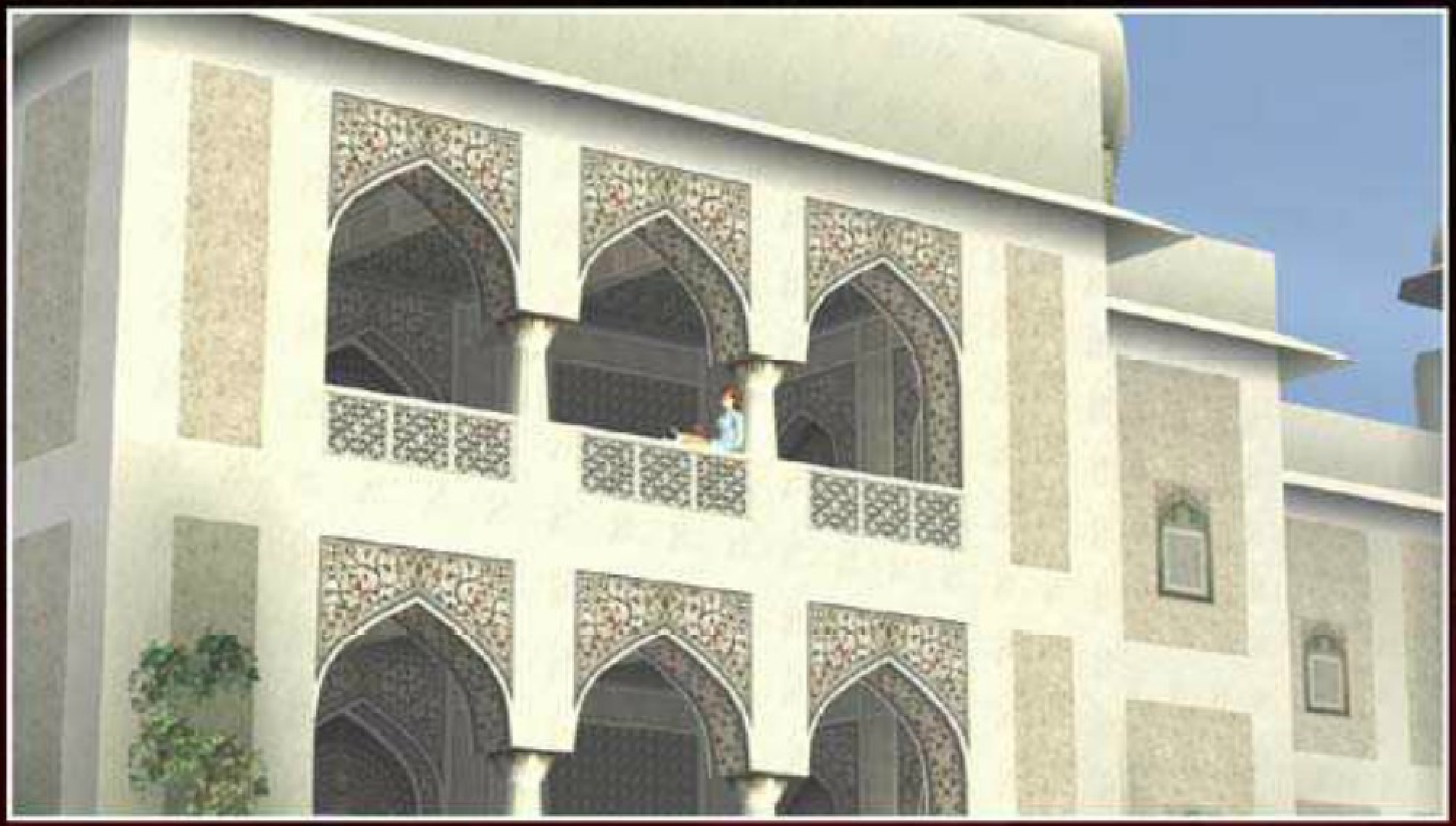
MISSION 17：The Death of Hannelore

初始位置前方有两名警卫，离我们较近的那位行进路线随机，他在原地站着不动是最好了（可以重开游戏来刷），如果是这样，只需要等远处的那名警卫掉头，我们就可以拿着钢琴线朝离我们近的那个跑过去，到一定距离后改成走动，进而蹲下，将其勒死，把尸体往回拖到小斜坡挡住，换上他的衣服并拿上枪。笔直往前跑，从河边的地下道进去（就是刚才远处那名警卫站着的位置下方），如果刚才那名警卫已经扭头回来了，那么就跑到一定距离换成走。

在地下道全速跑，先左转四次，再右转一次，来到前方有铁梯的地方，不要上去，而是从右手边的第一个黑漆漆的洞里走进去，从那里通往的铁梯上去，快爬出去的时候别忙着露头，因为正前方可能有人，等一名警卫往远处走过去，我们就可以上来了，这个区域有很多穿白衣服的大叔，他们认不出我们，所以不用太担心。上来往前走一点左转进庭院，笔直往前走到对面，然后不要进正前方的门，而是左转往前进入角落的门。进入房间后马上左转，在门口通过钥匙孔看，等警卫从左往右走过去，稍等一会开门进去，左转进门并把身后的门关上，拿上左前方的钥匙，转身回钥匙孔继续看，等警卫往另一侧走了就赶紧出去，回到刚才的庭院里，走到斜对角右手边的门里去，换上房间里的病号服，转身回庭院。

回到庭院，往前走一点就右转，走进中央的那扇门（不用担心任何人，但别太贴近警卫），进去后右转上楼梯。走进二层大厅站在中央，右转九十度开地图，确认我们的目标是一个人在里面后，推开正前方的门进去。目标看到我们后会开始说个不停，等她站到右侧阳台背对我们的时候，就蹲下换上钢琴线，走过去勒死她，再迅速把她的尸体拖到这间办公室另一边的门那里，推门进去，右转，把她扔进放药的房间，确保尸体完全拖进来再出去。回到杀死目标的房间，站在我们进来的门对面的阳台处，围观一个病人进来两边找医生，这个过程中我们可以打开地图，上面有一个红色的标记，我们等会要把医生的尸体拖到这里去。一直看到病人从这个房间出去，过去把尸体拖过去就行了，拖的时候先从中央拖到正对面，然后再右拐扔进房间，注意两侧有警卫，因此不要胡来，出来之前记得关上门。

最后要做的就是原路返回本关的初始位置，在从地下道口出来的时候留个心眼，上面还有个警卫，确认他背对我们的时候再动身。



MISSION 18：Terminal Hospitality

往前跑一点右转，不要上楼梯，跑到左前方第一堆箱子的后面，这时可能会被左侧游轮上的敌人注意到，但是不用担心，等他转身就跑向下一堆箱子，然后箱子左侧的敌人会回头看一下（故意弄出声音让他注意到）。我们蹲下往前继续移动一点，等这个人往反方向离开了，就从正前方跑上坡，一直跑到在右侧能看到山坡间小道的位置拐进去，笔直往前跑能看到一个泳池，从左侧跑过去穿上放在地上的衣服，继续往前跑，接下来要一直跑到水边（注意右侧的建筑物内可能会有敌人往这边看），沿着岸边往建筑物那边跑，在尽头右转撬门进去。

上楼梯跑几步就停下，慢慢往上走，看到房间的门角后等着，这时会有一个妹子走进房间，如果站了一会发现还没人来，或者上楼的时候就听到了清晰的关门声，那就证明她已经进去了，继续往上跑到顶，进门。右转上楼梯，贴着右边墙壁一直跑，在墙壁尽头往右横向移动一点，从右侧的楼梯跑下去，这时在右侧远处可以看到一个妹子，在楼梯上站着等她走进房间并坐在电脑前了，我们再蹲着走进去。如果跑到这里的时候没看到她，证明她已经进去了要赶紧行动。蹲着走进房间，左转撬门进去，回头把门关上，拿起桌上盒子里的全部东西，跑进下一个房间，换上衣服，原路返回上楼梯（不离妹子太近就无问题），这时可以看到两名敌人在右侧巡逻，从他们中间的位置走下台阶（直接走掉下去），然后左转，一名敌人会站在楼梯口，我们靠右侧墙壁往前走，在上楼梯前左转进门，相当于从右侧绕过了敌人。需要注意的是，前面如果慢了的话妹子会正好准备出去，要保持距离，再上来之后只会看到一名敌人正在上楼梯，不影响我们行动。

从旋转楼梯一直跑到底，进门笔直跑，接下来如果够快的话可以直接推门，要是前面慢了可能一推门刚好遇上一个妹子，稍微躲躲别撞上问题不大。左转后从中央横穿大厅，能看到右前方有电梯，如果敌人赶在我们前面到了就稍微回避一下，距离安全后进入电梯，去“BASEMENT”（这里选择目的地后电梯内不会有任何变化，耐心等待）。出电梯左拐，再次横穿大厅，这次要去左前方的通道，距离够远就可以开始跑步了。跑到通道尽头（在岔路口请留意两侧，适当减慢速度），右转进入右手边的第一个房间，拿起桌上的手术刀收起来，转身出门，趁右侧敌人背对我们的时候撬开对面的门，进去之后去右侧把电源切断，然后按暂停，把电视机亮度调到最高。

亮度调到最高后能看清场景里所有的东西，没有戴夜视仪就不用担心被发现了，接下来可以调出地图，能看到我们要刺杀的目标可能在四个房间里，过去一个个的找（这里其实可以上梯子去二层通道的小窗找目标，但个人认为意义不大，因为推开病房门就知道里面是不是目标了），路上大部分时候都可以跑步，在敌人超多的区域只要是用走的，就算很近敌人也不会发现我们。推门看到病房里没医生和护士，就证明位置对了，接近手术台后装备上刚才拿到的手术刀，如果左上角的显示是“KILL CULT LEADER”，否则就证明这不是我们要找的人（这段时间有时会冲进来两个敌人，晃一下就离开了，不知道什么情况，这两个是贴身保镖，逃走的时候最好不要被他们看到）。成功后走出房间，调出地图从右侧的尽头的门出去，左转撬门离开。沿着左侧的岸

边一直跑，会看到一个敌人在右侧爬坡，继续沿着岸边走（可以连走带跑，但要把握度），超过他后就朝着前面的楼梯走。

上楼梯来到庭院，我们要从右前方中央的大门左侧出去，因此顺着左侧走就行了，快到大门的时候会有个敌人回头往庭院中央走，站在左边等他稍微走远点，就可以放心左转出门了。下楼梯的时候会有个光头男对我们开枪然后逃跑，这个是不用担心的，笔直跑左转上船离开就行了。

MISSION 19：St. Petersburg Revisited

这个区域我们是来过的。先跑到对面，左转上楼，跑上第二段楼梯后不要左转，而是在前方右转。来到地面后右转，过马路跑到对面的尽头，左转后马上右转，继续往前，在前方左侧路口左转。接着跑，在右前方路口右转，往前跑到卡车前左转，上坡尽量靠右边跑，因为中央前方的灰色建筑处有敌人（如果有穿红色衣服的人迎面走来是不用回避的）。从右侧绕到这个灰色建筑的后门，快到门口时放慢脚步，蹲下走进门，到楼梯处恢复站立，左转上楼推门进去，左转，从左手边的门进去，再连进两扇门后拿上钢琴线，在第三扇门前蹲下再进去，勒死站在窗前的目标。

剧情过后换上他的衣服，拿上他的枪，转身从中间的门跑出去，下楼后马上左转出门，笔直往前跑，快下坡的时候稍微偏左一点，等会只要有机会挤上左侧的楼梯就迅速跑上去，转身上楼，右转笔直跑能看到下水道入口，爬下去。连走带跑接近岔路口，这次下水道是有敌人的，因此不要乱跑。在岔路口左转，顺着这条路一直走（想跑的话也可以，但是一定要保证是在没有任何人能看到你的时候），看到第一座铁桥后去对面，然后左转接着走，这时就不要跑了，因为下水道的尽头有敌人把守，从右手边的第一个路口右转，离开一定距离后可以开始跑。

撬门出去，再出右手边的门，出来之后左转再左转，准备上楼时蹲下，慢慢往上，这里我们要从右前方回列车那里，但左侧可能会有敌人，因此这里要非常小心，确认没人在后就一口气跑到撤离点。

MISSION 20：Redemption at Gonntaro Sanctuary

这一关不存在评价，但难度很高，因为这个难度下我们机会很少，大部分敌人打我们都是一枪死。从左边绕到庭院的左侧，躲在左边柱子的后面，拿出钢琴线，现在我们没枪，弄一把过来就好办了。正前方会有一名敌人走过来，等他从左前方进入走廊，就围着柱子躲他，把钢琴线准备好，等他走过我们面前就跑一步过去勒死，这是这关最难的第一步，因为钢琴线只有在敌人正后方使用才能勒住人。因此可能要尝试很多次。如果敌人已经回头，可以贴着他一边扭一边不停地用钢琴线套他（距离远他会开枪），碰到了就碰到了，碰不到只有死了重来（这代不会空手攻击在这个位置的缺点表现很明显）。成功后拿上他的枪，换上衣服，跑到我们刚才进来的位置，躲在柱子后面，等另一名敌人走到右前方拐角并掉头，他走过柱子后用跑跑停停的方法接近到拐角处，掏出手枪将其爆头，过去捡起子弹，然后从右侧大门的钥匙孔往里看，看到敌人从右往左经过门口，蹲下推门进去将其爆头，然后迅速从右边的平台跳下去，如果下面的敌人已经冲上来的就打死他，没有的话他会先上去确认同伴尸体，他下来的时候也可以干掉他了。穿过庭院的对面就是我们的武器屋，如果已经暴露了那么还有一个敌人会冲过来，一时看不清他的位置可以冲到武器屋那里去，然后躲在墙角，等他进来就打死，然后拿上所有的狙击枪子弹，带上一把顺手的狙击，最好是能连狙的，没有的话只能用刚才拿到的 W2000 凑活了（想好了再拿枪，不要拿了就扔），手枪带 47 号的招牌无声双枪（一定要无声），相应的子弹一定要带满（SILVERBALLERS 的子弹跟普通 9mm 不是一个类型）。推门站住别动，把准星移到前方三棵树的左侧能看到准星变红，开狙击镜找到敌人一枪点死。

跑到我们接任务的小木屋右侧的门前，把狙击枪丢在门口，换上无声手枪的双枪，蹲着进门，由于我们血量少，下面的敌人最好都能一枪爆头。进门的不远处原本有个敌人，但如果刚才你在外面多遭遇了一个，那么就证明是这个家伙跑出去了，趁他背对我们的时候将其爆头。先不要从中央的楼梯上去，去最里侧的房间（右手边），拿到里面的钥匙，继续蹲着出去拿上狙击，回到里面准备屠杀。从中央的楼梯蹲着往上走，到中间的时候右转找一层走廊上狙击手的脑袋，一枪搞定后稍稍后退，有三名敌人会堆在左前方打转，一个个点掉，之后看正上方的走廊，用准星找他的位置，然后要一直开枪把他逼到正前方，然后点死（这里必须耐心等他来到正前方，如果暂时无视的话，等会我们杀其他敌人的时候他就会跑出来，并一枪点死我们）。背对上楼梯方向，倒着往上走，等看到右上方二层走廊角落有一名敌人，点死。右边一层柱子后面有一个敌人，往上走一点点死。右侧二楼还有一名敌人，用准星找到后点死。以面对楼梯口为准，最后一名敌人在右前方楼梯栏杆和一层柱子的缝隙处，用准星找到并点死，就在这名敌人旁边还有一个敌人，也可以小心的点死。不放心的话，用准星再扫一圈，没问题后回到武器屋拿子弹，想换敌人的狙就现在换（Custom Rifle 是把好枪，不想再重打一次最后一关的话，这把枪一定要这个时候拿），但是要慢慢地，不要乱跑。

拿上子弹后回到接任务的小屋的后方，也就是刚才我们进去的门的左侧，那里有个不容易被发现的门。上一层楼蹲下换双枪，左转去左侧的门那，从钥匙孔往里看，如果看不到敌人证明他站在左侧的墙角，蹲着走进去，将其爆头。接下来，以背对进来的门为准，去正前方的门前从钥匙孔往里看，一个敌人在右侧，这个门一打开就要开枪，下手要快准狠（如果这里给敌人开枪的机会，楼上的敌人会冲下来）。蹲着上楼有两个门，正对楼梯口，也就是右侧的门里有两个敌人，开门就要打死，连射吧，人在左边稍微占便宜点。成功后下楼，回去扔狙击的位置捡起枪，从旁边的楼梯上去，去右边的门，先从钥匙孔看站位，然后开门点死（左边门里的两个刚才已经被我们打死了）。成功后能看到目标改变，现在就剩下 BOSS 了。

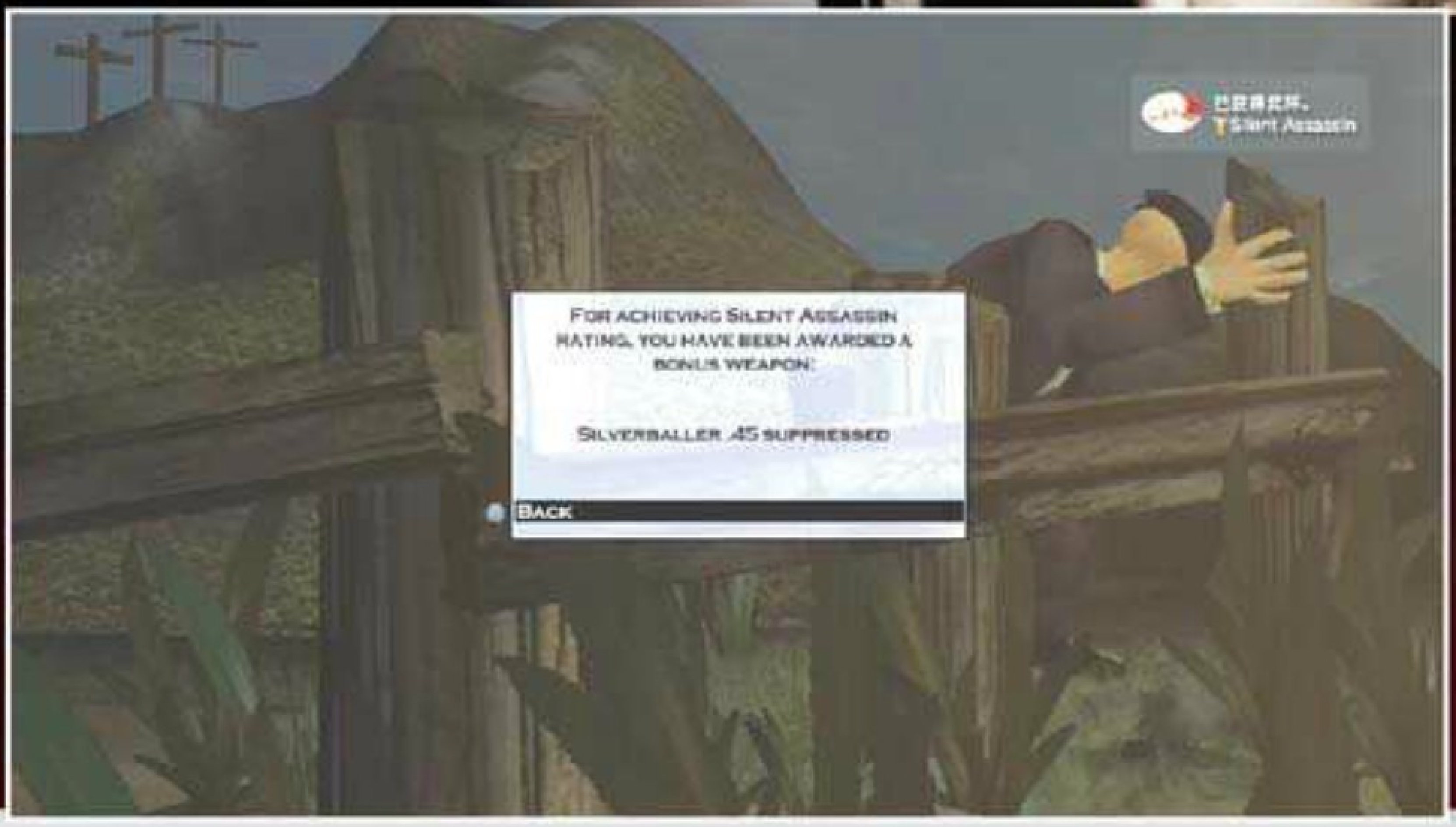
走到被我们杀死的最后一个敌人所站的位置。用准星找到下层的 BOSS，也就是我们序章触发剧情的位置，用狙击对着小屋子里的红点打一枪，之后会触发剧情，他会拿着枪冲上来找我们，他会站在小木屋正上方的二楼走廊，用红点找他的位置然后往右靠，在这边走廊刚好有一个角度能够打到 BOSS 的腿，而他打不到我们，一定要找到这个角度。BOSS 比一般人耐打，即使是狙击也要命中好多枪才能打死，别着急慢慢开枪，只要我们不乱跑，他是不会换位置的。

最后再次警告，通关后不要跳过任何动画和制作成员表，除非你该解的奖杯都已经跳了。

奖杯攻略

奖杯总数	26	铜杯	5	银杯	15	金杯	5	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	20小时起（需要操作技术）
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有（全武器获得中可能出现丢枪BUG，详情请见后文相关部分）
硬件需要	无



白金路线

1. 理论上可以直接开PRO难度，不过随后的各种补完都必须在这个难度下进行，需要相当的技术和耐心，面对“丢枪”时更是崩溃。因此笔者强烈推荐各位，这一作以普通难度开始，搞定除了专家难度通关、职业难度通关以及专家、职业难度五个最高评价之外的全部奖杯。通关后不要跳通关动画和制作成员表。

2. 以普通难度开始一周目游戏时，前面五个任务（不算序章）一定要连续拿到五个最高评价，因为这事关一把武器的解锁。在打这个五关的过程中如果发现自己过关可能拿不到最高评价，果断重开关卡。如果结算的时候才发现自己没拿到最高评价，请不要储存，在选择继续之后退出去重新读档，再打一次。如果五个最高评价不能连起来的话，是无效的。另外，如果想通关后重新打第一关到第五关来拿到连续五个最高评价，那么每次过关后都要选择继续游戏，而不能以在菜单中选关的方式来重打连续的五关，这样也是不算的。

3. 重挑战关卡拿起武器，解开所有武器收集相关的杯，然后把武器杀人和条件杀人的杯补完。补完的过程中要特别注意的就是尽量减少武器丢失的可能，详情请见下文全武器收集部分以及具体注意事项。

4. 开始最高难度，请保证至少一个任务拿到最高评价，因为我们需要奖励的无声双枪SILVERBALLERS来打最后一关。这时各位都打过一遍了，选择自己认为最顺手的一关来完成即可。

5. 通关后不要跳动画和制作成员表，铃因为手快跳过了制作成员表，通关后三个难度通关的奖杯一个都没跳。之后本人怀着忐忑不安的心情读档，从倒数第二关开始重新打，这次在制作成员表的时候弹了一个难度奖杯，剩下的两个难度奖杯是回到主菜单的时候才弹出的。

全武器收集

游戏有全武器收集的奖杯，这个“全武器收集”的概念是将武器带到过关，这样武器就会出现在总部的武器屋中，当武器屋中的空位全部填满，全武器收集就完成了。这样看起来简单的描述里实际上隐藏着各种陷阱，这个全武器收集是《高清合集》的三作里最大的坑，有各种雷。首先，这个全武器收集中很多武器都在敌人身上，而正常游戏一般是不会杀这些人的，因此部分时候必须暴露进入战斗状态。其次，双手武器和部分双手拿的近身攻击武器同时只能携带一种，如果一关中有多个双手武器要拿，那么只能重复来好多次。再次，双手武器无法收进怀里，因此许多场合免不了一战。下面提供全武器可以获得的位置，部分武器在多个章节中都有，表格中给出的是推荐获得的位置。由于单手武器同时可以带很多，而且还可以收到怀里，因此一周目时见到就不要错过。另外，关于武器的注意事项会附在表格之后。

武器种类	武器名称	所在位置
近身武器	Kitchen Knife	序章获得。
	Combat Knife	任务Torpedo Tunnel任务中杀死正在审问同伴的将军身上掉落（流程必杀的目标）。
	Fiber Wire	序章获得。
	Anesthetic	序章获得。
	Scalpel	任务Terminal Hospitality中杀死目标的必要武器，按照前文流程中的方法来杀死目标就不会错过。
	Katana	任务Shogun Showdown中的忍者身上，前文流程中利用“隔墙勒人”的方法杀死的忍者会掉落。
	Fire Axe	任务Basement Killing中换消防员衣服的房间里获得，前文流程中必须会去的位置。
	Golfclub	任务Anethema中主建筑的二层，BOSS BEDROOM内床头的凳子旁边。
手枪	Ballers	序章获得。
	Silenced Ballers	任意任务以最高评价通关。
	Silenced 9mm	组织提供的补给箱中经常有，流程自然获得。
	9mm	敌人的标配武器，几乎人手一把。
	Revolver	许多地方都可以捡到左轮，任务Anathema中被我们杀死的目标身上会掉落。
	Deagle	许多地方都有的手枪，任务Temple City Ambush第二个联络人的桌上顺手拿，流程中有写。
	.54	任务Invitation To A Party中穿黑西装的目标身上（在保险柜前面杀死那个）。
	.22	任务Shogun Showdown中获得，前文流程中有注明位置。
冲锋枪	SMG	任务Tracking Hayamoto中获得，前文流程中有注明位置。
	SMG SD6	日本相关任务中常见的枪械，获得的最后机会在Shogun Showdown中。
	UZI	任务Terminal Hospitality穿橙色衣服的光头敌人配的就是这把枪。
突击步枪	Ak47	很常见的枪械，任务Tubeway Torpedo中从任意敌人身上获得。
	M4	连续五个任务获得最高评价时奖励（推荐不算序章的前五个任务，最好能在过关前估一下自己是不是最高评价，否则果断重打，过关才发现不是最高评价请读档）。
霰弹枪	Sawn-Off Shotgun	连续两个任务获得最高评价时奖励。
	Shotgun	任务Anathema中，GARAGE旁边的屋子门口有个警卫，他手上拿着的就是。
	SP12	任务Temple City Ambush中，第一个联络人的身边。
狙击枪	R93	任务Anathema中，GARAGE内的红色轿车旁边。
	SVD	任务St. Petersburg Stakeout中必须要用的枪，带着通关就行了。
	M195	任务The Motorcade Interception中接头人的旁边就是。
	W2000	任务St. Petersburg Revisited，杀死17号后可以获得，流程中有说明如何干掉他。
	Custom Rifle	任务Redemption at Gontranno，教堂一层杀死的敌人身上就有。
	Crossbow	任务Hidden Valley中的组织补给，前文流程中有说明拾取时机。
重武器	M60	任务Tunnel Rat中的武器架上，前文流程中有说明拾取的时机。

武器取得注意事项

1. 通关后重挑战来取得武器，一定要把新获得的武器带在身上通关并存档才算数。

2. 已经获得并出现在武器屋的武器，如果在重挑战关卡的时候带出去，那么就一定要带在身上通关，如果丢弃，那么已经获得的武器将会丢失。

3. 重挑战关卡的时候，如果将已经获得的武器带出去，在中途死亡的时候没有选择继续而退回主菜单，那么武器有一定几率丢失。

4. 获得连续数个最高评价获得的武器，在游戏中有莫名其妙丢失的可能性，特别是五个最高评价那个，铃在进行游戏的时候这把枪丢过两次。

预防方法

1. 要想最大限度预防上述情况，请在选择武器的时候只选择必要的，其他的武器统统不要往外带。如果一定要带无声手枪，推荐带Silenced 9mm，因为这把枪在不少组织的补给里都有，即使丢了也好重新捡（任务 Invitation To Party 一开始的补给里就有，这一关打起来是最轻松的）。

2. 关于连续最高评价枪械丢失，惟一的预防方法就是备份存档，如果进行游戏的过程中真的遇上枪丢了的情况，那么就先暂时放下，把其他全部的武器都拿到位，然后用白金路线中提到的方法，来重新拿五个最高评价，在拿到第四个的时候存档并备份。第五个最高评价拿到后，另存一个档位，进入下一关后马上选择退出回到主菜单，进武器屋的时候就会跳奖杯。

Perfect Assassin （白金）

取得条件： 获得其他全部奖杯。

1st Mission Complete （铜杯）

取得条件： 完成第一个任务。

奖杯说明： 剧情奖杯，不会错过。

Silent Assassin （铜杯）

取得条件： 以最高评价Silent Assassin完成任意关卡。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

5 Normal Silent Assassins （银杯）

取得条件： 在普通难度下获得5个最高评价。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

5 Expert Silent Assassins （银杯）

取得条件： 在专家难度下获得5个最高评价。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

5 Professional Silent Assassins （金杯）

取得条件： 在职业难度下获得5个最高评价。

奖杯说明： 这个最高评价奖杯是“向下兼容”的，因此只需要在最难的职业难度下获得5个最高评价，剩下两个难度的评价相关奖杯也会跳，任意5个任务获得最高评价就行了。前文的攻略就是冲着所有关卡的最高评价去的，大家达成5个就行了。

Normal Mode Complete （铜杯）

取得条件： 以普通难度完成游戏。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

Expert Mode Complete （银杯）

取得条件： 以专家难度完成游戏。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

Professional Mode Complete （金杯）

取得条件： 以职业难度完成游戏。

奖杯说明： 难度通关奖杯“向下兼容”，因此只要通关职业难度，其他低难度的奖杯也会解锁，前文已有详细的最高难度攻略，因此此处不再过多阐述。

All Firearms collected （金杯）

取得条件： 全武器收集。

奖杯说明： 游戏中拾取武器并带到通关，这把武器就会在47号的武器屋中出现，全收集就是把武器屋墙上的空挡都填满。需要注意的是，重挑战任务时，如果47号把一些带出去的武器扔掉了却没有捡回来，那么这个武器就没有了，单手武器47号可以随便带，但双手武器只能带一把（双枪只有在装备上时才会被迫丢掉双手武器，带是没问题的），千万要注意这一点，否则武器会一边打一边丢。具体请参考前文的全武器收集相关部分。全武器收集是所有武器收集到后才会解开的奖杯。

All Melee Weapons collected （银杯）

取得条件： 收集全部近身武器。

All Hand Guns collected （银杯）

取得条件： 收集全部手枪。

All Machine Guns collected （银杯）

取得条件： 收集全部冲锋枪。

All Assault Rifles collected （银杯）

取得条件： 收集全部突击步枪。

All Shotguns collected （银杯）

取得条件： 收集全部霰弹枪。

All Sniper Rifles collected （银杯）

取得条件： 收集全部狙击枪。

All Heavy Weapons collected （银杯）

取得条件： 收集全部重武器。

1st Kill （铜杯）

取得条件： 成功杀死一个人。

奖杯说明： 杀谁都可以。

47 kills in a mission （金杯）

取得条件： 以47杀的成绩完成一个关卡。

奖杯说明： 全武器奖杯都拿到了再来打这个，免得枪不见了。如果没有选择最高难度的话，那么这个要求很好达成，因为可以在杀得差不多的时候存个档，下面就以不存档的前提来说说怎么拿到这个奖杯。47杀的奖杯要求中不包括刺杀目标，杀平民和其他敌人都算。选择Basement Killing这一关，手枪各位任意带，主武器拿上M60，这把枪攻击力高子弹多，是杀人的利器。不算底层目标的话，这一关还有其他49个人，其中有2名是送PIZZA的，穿着橙色衣服非常显眼，他们一个在建筑物一层的某个房间内部，这一个人是不会出来的，除非你透过窗口打死他。还有一个会在大厅走动，记住千万不要杀他就行了。任务开始后，先杀一层有枪的敌人，把他们杀完再安心杀平民和消防员。在把一层的人杀完之前不要下去地下室，否则一层没杀完的NPC就不见了，有些敌人可能会躲在洗手间里，一定要每个房间每个角落都确认完毕再下楼梯去地下室。把地下室其他敌人和目标全部杀完之后，再离开就刚好是47人了。

Headshot （银杯）

取得条件： 将一名敌人爆头。

奖杯说明： 游戏过程中一定会自然达成的奖杯。

Killed the wrong guy （铜杯）

取得条件： 杀死一个无辜的人。

奖杯说明： 游戏过程中一定会自然达成的奖杯。

Samurai Gaijin （银杯）

取得条件： 从忍者手上获得武士刀。

奖杯说明： 在日本相关的关卡宰掉一个忍者，再拿起他掉落的刀，流程中如果严格按流程来会遇到忍者被卡墙里的BUG，按照流程中提供的方法将其勒死，拿起刀奖杯就跳了。

Call the caddy （金杯）

取得条件： 用高尔夫球杆（Golf Club）杀死18人。

奖杯说明： 要想用高尔夫球杆杀死18人，首先要获得高尔夫球杆（请见前文全武器位置）。选

择Basement Killing这一关，双手武器就带球杆这一个，再带一些好用的手枪，比如无声的SILVERBALLERS。开始之后先把球杆放在初始位置，然后掏出手枪把大厅里的警察都杀掉，尽量不要射杀平民。安检门内的警察有些不会冲出来（不放心可以全部打死）。没有警察干扰了就回到初始位置拿起高尔夫球杆，追在平民身后抡，把他们都抡死，到达名额后奖杯会马上弹出来。后面用三种刀杀一个人的奖杯也可以在这里来解开，选择装备的时候记得把三种刀都带上，高尔夫的搞定了再换刀慢慢捅。

Humanist 银杯

取得条件：成功使用麻醉剂（Anesthetic）。

奖杯说明：游戏过程中一定会自然达成的奖杯。

Jack the Ripper 银杯

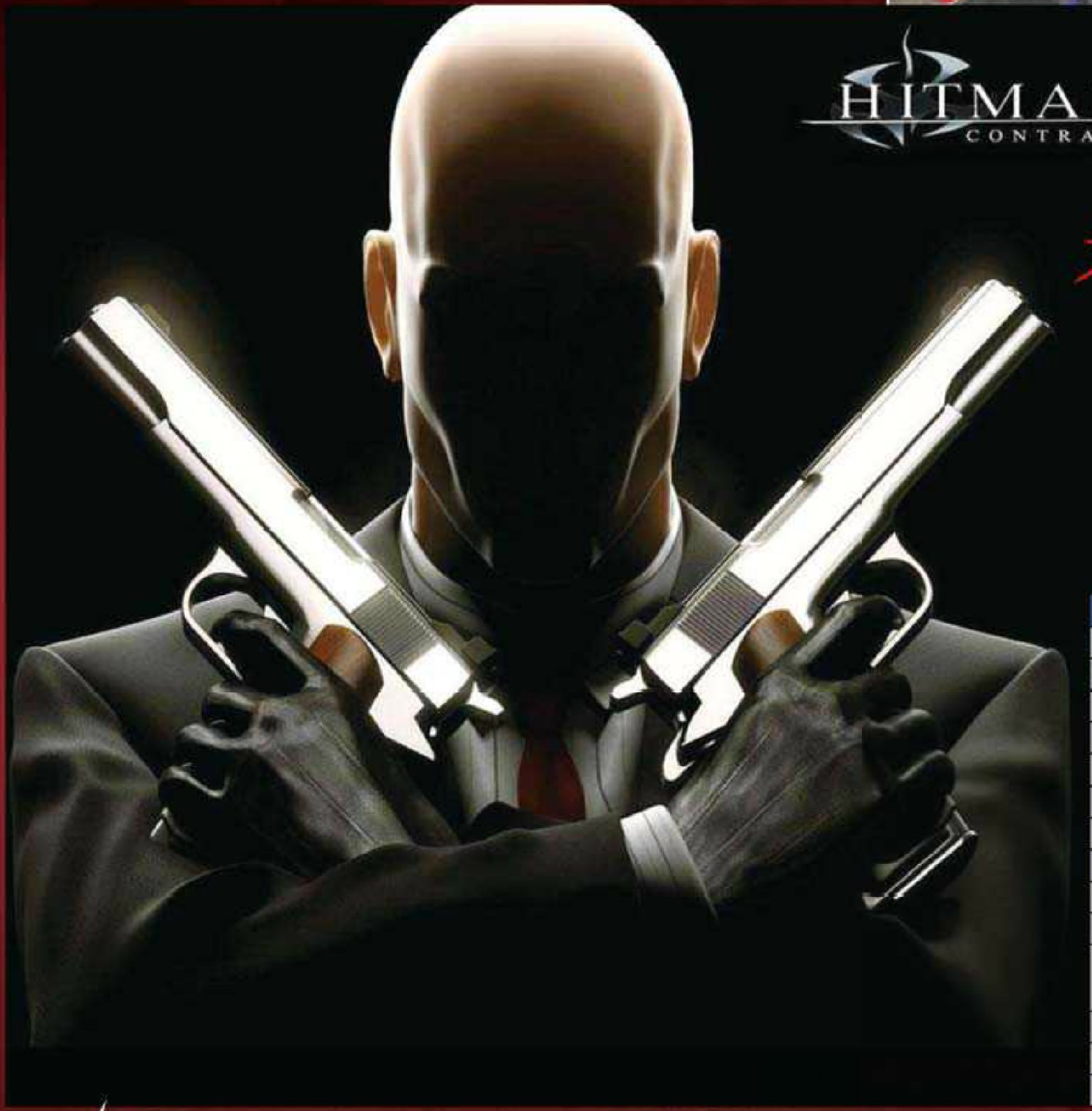
取得条件：用三种刀Scalpel、Kitchen、Combat Knife各杀死一个人。

奖杯说明：这个经本人测试要在同一关中达成，而且不用等到通关，各杀一人后奖杯就会解锁。

Redrum 银杯

取得条件：用消防斧杀死一个人。

奖杯说明：还是Basement Killing这一关，按照流程中的打法来必然会达成。



杀手47合约

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角/准星
十字键	狙击瞄准镜倍数
L1键	呼出地图
L2键	按住进入潜行模式（配合左摇杆）
R1键	上弹
R2键	开枪/狙击进入精确瞄准
○键	调出道具栏
△键	丢弃
□键	收起/掏出当前武器
×键	动作键/捡起/换装（有多个指令可进行时按住×再配合十字键选择，松开×键就是确认）
R3键	进入主视角（不推荐）
START键	暂停菜单
SELECT键	任务明细菜单

系统综述

改变与进化

本作与前作相比细节上的变化很多，总得来说算是流畅了不少，这个可以在游戏中慢慢体会。至于操作，三部曲的三款作品每作一变，只有按顺序来打的话才比较好适应。本作中，潜行模式的移动速度快了不少，这给部分关键时刻的暗杀提供了很大的便利，再也不用担心要刺杀的目标把我们越甩越远了。本作中行动选择被放在了左下角（开门，捡起之类的动作），字体稍微有点小，部分场合由于同时可以做多个动作，因此要看清楚行动，有时候选错的话会给自己造成麻烦。

难度选择依旧是三个，三个难度之间的差别也和前作基本一致，本作的最高难度在关卡中完全没有任何存档机会。

关于实用技巧，前作中的大部分技巧都是通用的，只有“地图取消”这个方法失效了，因为地图键被单独设了快捷键（L1 键），47 号在进行撬门等动作时，按 L1 键是没用的。按○键切换武器的菜单做得比较明了，身上有什么东西，长什么样都能清楚看到。准星探敌方法依旧好用。对于实用技巧部分，如果有任何疑问请移步前作的相关部分查看。

训练中心

本作中充当总部作用的训练中心（TRAINING）在主菜单中独立了出来，进入游戏后先读取相应的存档，之后再进入训练中心即可在这里查看武器的收集情况（依旧有专门的陈列室）。这里既然提到了全武器收集，那么就顺便提一句。本作的武器收集依旧不少，不过总的来说没有上一作那么苛刻，已经获得的枪还是不能随便带出去丢，但至少不会再出现什么丢枪BUG了。关于武器收集的详细内容还是请见奖杯攻略的相关部分。另外，训练中心里还有不少模拟的训练场所，不过对于我们来说用处十分有限。

最高难度潜入刺杀攻略

可能是因为上一作做得太难，本作关卡的总体难度和长度都有一定程度调整，从的来说“坎”比《沉默刺客》要少很多。在潜入规则方面，本作比前作略有放宽，主要是因为伪装部分规则的调整。游戏中某些关卡的不少位置都要穿着伪装，从不少穿同样衣服的敌人身边走过，这里需要注意的是，系统判定我们暴露的原则似乎是你接近敌人到一定距离后，处在敌人视野范围内的时间。铃距离敌人很近背对敌人站上一会，结果刚刚转身就被识破，但直接以平常速度从敌人身边走过，即使是脸贴脸但只要不磨蹭就无问题（不要撞上去）。另外，经过敌人身边的时候47号会变得紧张，偶尔音乐也会变得很吓人，不过这都不用在意，放心走我们的路就是了。经过了前作的磨练，相信本作的白金之路会顺利很多。不过，开始之前还是老规矩，先去白金攻略的路线部分看看有无注意事项。按照本攻略进行游戏可拿到最高评价。

MISSION 1：Asylum Aftermath

捡起面前尸体旁的钥匙，往前连续跑进三扇门（路上很多尸体旁都有手枪可以捡），然后左转进门（被栏杆挡住），再右转进门，接下来继续顺路走，穿过放有玻璃容器的大厅，出门后马上左转进门，从左手边的第一个门进去，跑到正前方拿起全部的注射器，转身装备上注射器，等面前这个人走到我们面前并转身的时候将其放倒。换上他的衣服出门左转，进门后再左转，跑过长长的走廊，进门后不要下楼，从右前方的门进去，接下来一直跑到电梯所在的位置，呼叫电梯去一层。

出电梯左转从安全出口出去，右转来到一个大房间，在一具尸体旁边捡到“Stun Gun”，然后有往敌人的那个门跑（跑的时候不要被看到），到门口改成走的，从两个敌人中间通过，进入左手边的门内，在桌子旁边等一个敌人从楼梯上下来，等他重新上楼我们就可以跟着走了。上楼到一半蹲着走，之后可以看到他进入了一个房间，跟过去，他会先去下一个房间的左侧，然后回到正前方背对我们站着不动，换上刚才拿的电击枪贴近他来上一下，拿上他的枪并换上衣服，从阳台出去，右转下梯子到一半，等下面的敌人左转，上车走人。

MISSION 2：The Meat King's Party

扔掉身上所有的武器（留下钢琴线），换上脚下那个人穿的衣服，出卡车按车厢上的红色按钮把这个人关在里面。绕过车头来到一群人聚集在门口的地方，过去给敌人搜身。进门左转跑进一扇门，继续往前跑再右转进门，到下一个房间从身旁的楼梯上楼。上楼后右转进门，笔直进门，再右转能看到右手边有扇门，过去从钥匙孔往里看，目标就在里面。等他转身准备出门，就去门的左边蹲下并拿出钢琴线，他转身后就跑过去勒死他。进入刚才目标所在的房间，捡起妹子的手，原路跑下楼（这时不要拿刀）。

下楼后从左前方的路口拐进去（要跑过两个敌人站岗的那个路口），笔直跑到头出门，下楼后右转，从卡车尾部对着的门进去，左转穿过房间，从正前方的门出去，左转进门，再从左手边的第一扇门进去。到厨房会发生剧情，先过去把菜刀拿起来，然后把菜刀藏进肉里，最后再把肉端起来。转身出门，左转，笔直往前连进两扇门，再笔直穿过一个冷冻室，右转进门，再进右手边的门，上右前方的小楼梯，右转后继续上楼，等敌人检查，通过后右转进门，进左前方的门，去目标床的左边把按钮按下去，窗户都会关闭，妹子也会被他赶走。等妹子们离开房间，转身把刀拿出来，过去递吃的给他，他开始吃就掏刀砍死。

从我们进来那扇门正对面的门出去，左转后连进四扇门，左转再进门，穿过房间，绕过屏风左转，往前一直跑，再次出门就到达楼梯处了。直接下去，返回到卡车尾部正对面的那个房间，换上那里凳子上的一套红色衣服。换好后再转身回去，出门左转进门，笔直跑连进两扇门，然后走到左前方的白色柱子后面站着，在这里一直等到跟我们穿相同衣服的人到左边去拿了东西，再进入右侧中间的房间，我们就可以往前跑了，进去右手边最远端的房间，进去后用菜刀砍死躺在里面的目标（出来的时候当心那个人有可能正好从左侧走来），最后去屋外坐卡车离开，从任意一个厨房或者刚才换衣服的地方都可以到达屋外。

MISSION 3：The Bjarkhov Bomb

把注射器拿在手上，等敌人走远了之后会有一个平民过来，他会去左边搬东西，他站起来准备转身走的时候我们就跑过去放倒他，转身把他拖到巨大木箱的后面，换上他的衣服，跑过去拿起他刚才搬的箱子，右转跑进建筑物，左转进入厨房，再左转拿起炉子左边的小瓶子，去右侧的锅里下毒。完成后右转能看到柜子前面有个人，走过去和他说话，接下来会发生剧情。原路出厨房，能看到左侧墙壁上有一面旗子，我们现在要从旗子右侧的门进去，进去转身关上门，躲在门的右侧墙角，拿出钢琴线，等会目标一进来就要迅速关上门（可以看地图看他的行动，这要等待很长时间），跑过去勒死，然后把他的尸体拖到最里面的坑位，换上他的衣服。

出门有敌人在等我们，跟着他走，这是一个很漫长的过程，上了一个小的运输车之后，需要我们自己启动，然后就是等待，到达目的地后，可以看见远处（左侧）有一辆车被木箱挡住，从敌人所站位置的相反方向下来，往那边跑过去。跑到头右转发生剧情。笔直走进前方的门，把所有的枪都扔在地上，准备好钢琴线放进怀里，从右手边的第二扇门

进去，上楼进门，右转进门来到走廊，走到敌人面前停下，他会对我们进行搜身，完毕后往前走从右手边的第一扇门进去。进去后往前走一点目标会过来拥抱，之后他回去右前方角落倒酒，他第一次背对我们的时候会转身一次，等他第二次背对我们，就马上蹲下走过去将其勒死（一点小动静他都会转身）。成功后拿起他掉落的手枪，他桌上的枪和钥匙，从左手边的门跑下去，右转再右转笔直跑到头，出门就是我们扔掉装备的地方，都捡起来，然后进去左手边的第二扇门，里面有几个敌人，不过不用害怕，去他们背后的那个门里，转身关门，拿上全部三个炸弹，返回建筑物外部。

左转后沿着左边往前跑，然后不要去右前方返回的小车那里，而是左转笔直跑，接下来会看到一个小木屋，在木屋前左转往前继续跑，这时能看到左边有个潜艇，我们要绕到潜艇的另一侧去，稍微往右一点躲潜艇前面那个敌人，再左转，这时一名敌人会向我们跑过来，不过他是去别的地方。沿着右侧往前走，从左前方屋子与铁网之间的缝隙挤过去，继续往前，不用下梯子，从边缘直接走下去，下面我们要准备安放三个炸弹。跑到左前方的第二个冰面与潜艇的连接处，这里有炸弹安放提示（安第一个炸弹的时候要确认左边的敌人没有看着我们），然后从前方绕到另一侧，那边还有两个炸弹要安。成功后从木梯爬上去，返回我们搭车的位置（路上能赶紧的地方就赶紧），快到的时候可以把炸弹给引爆，然后就不要坐车了，直接沿着轨道跑回飞机内，从机舱尽头的黄色楼梯上去。

MISSION 4：Beldingford Manor

从初始位置右转跑，可以看到右前方有两个敌人在交谈，等会有个敌人会从右往左走过面前的这条路，我们躲在水中的植物后面就行了，最好往道路中间靠一点，蹲下拿上钢琴线，等敌人走过去（快走到我们面前的时候可以稍微提前动身），我们就蹲着走过去勒死他，把尸体拖进水中的植物堆里，换上他的衣服，再拿上枪。从左前方的路往前跑，岔路口左转再右转继续往进正前方的门，再右转从前方车辆左侧的路口走，之后会发生剧情。往前跑到头，从挡路房子的左侧走往前继续跑，在一堆木箱前右转，顺着路绕到房子的门口，进去后笔直跑进门，然后从左侧的房间进去，拿起右前方木板上的物品，转身出门回到刚进门处的水池那里，过去下毒。成功后扔掉壶，转身出门把门口的电源弄坏，立刻回马棚笔直跑进两扇门，再马上回头，看三个敌人从左侧的房间走去门口，走进去拿钥匙。拿到钥匙后出门，右转进门，再进去右手边的第一个房间，打开右侧最里面一间屋子的门。

剧情过后转身出房间，从右手边的门出去，再从右前方的道路跑上坡，在进入前方的院子前从左手边的门进去（旁边有个路灯）。笔直跑到对面直到撞墙，右转后左转下楼梯进入门内，进去后左转，然后从左手边的第一扇门进去，关掉里面的热水。立刻返回屋子外面，从刚才看到的木梯爬到二楼，从窗户翻进去，拿起正前方柜子上的毒药。右转进门，之后要从正前方连进两扇门，其中第二扇是面镜子，因为那是个暗门，而且左侧有人洗澡，不过只要速度快不会被发觉。进暗门后上楼梯，在门前等待，把地图打开看目标的位置，他会从地图东侧的房间出来，走到我们北部的房间，他在那个房间站的位置就是牛奶所在的位置，我们要进去下毒。等他准备重新回到东侧的房间，就从钥匙孔往里看，他在推开正前方的门前会突然回头，然后再进去，之后我们蹲着进入房间，绕过左侧的床，去里侧的床头柜那里下毒。床上虽然有个妹子，但是只要蹲着走她无法察觉。成功后原路跑回去，从窗户翻出到屋外，去刚才我们进入屋子的门口右侧（贴着墙离门最远的位置），然后敌人会很快从门里出来，等他转身就掏出注射器，往前走一点然后跑过去放倒他，立刻把他拖到院子里床单后面，墙壁拐角的位置，换上衣服拿上枪，掉在门口的霰弹枪等会再说。

走进门，进入右手边的门，往前走到头，从左边的楼梯上去，进门，右转进门，看到红地毯之后走到中间，进入左手边的门，笔直进门，再进去前方的门并下楼，在酒桶处下毒（速度快的话前方的敌人不会出现碍事，否则只能等其转身），成功后要回到屋外换回之前那套衣服并拿上地上枪，这个过程中要注意不要走错路，不要和其他敌人距离太近，而且从酒窖上来的时候要注意躲开去倒酒的人，别撞他怀里。

MISSION 5：Rendezvous in Rotterdam

初始位置一百八十度转身，左转连出两扇门下楼，来到马路边，右转往前跑很长一段路，然后在左手边的路口左转。往前一直跑，跑的时候拿出注射器，前方路口路灯下的平民速度跑过去放倒，把他拖进巷子里，换上他的衣服，拿起信封，把身上的枪都扔在地上。跑出路口左转沿着左边跑，能来到一扇大铁门前，等敌人把小门的锁打开（左右晃动确保敌人看到你），进去给敌人搜身，搜完后从左前方绕过岗亭，进入右手边屋子对着楼梯口的那扇门中。进入屋内笔直进门，再进右前方的门，进入左手边的门，左转，跑到右前方和酒保对话。成功后回到刚才我们进来酒保这间屋子正对面的门，打开门后有个敌人会走过来，站在门口撞他能拿上门卡，之后一直跟着他到达目标的房间，这个过程中会再被敌人搜身一次。

进屋后发生剧情，之后目标会拿着信封去保险柜前面，立刻过去贴在他身后（速度快没关系），换上钢琴线，等他开始输入密码就立刻将其勒死，并捡起地上的信封、枪、密码，打开保险柜，拿出里面的东西再把保险柜关上。原路返回，在路上可能会遇到刚才带我们上来的那个人，因为他走得很慢，跟在他后面下楼，等他把右侧的门关上，我们就赶紧下楼，下楼之后注意走廊里可能要敌人巡逻，他的具体位置跟之前我们行动的速度有关，如果他还没出现，那是最理想的，赶紧左转再右转并跑进左前方的门内，等他从我们面前走过，就换上钢琴线冲过去勒死，再立刻把尸体拖进左手边的第一个房间，换上衣服，然后从钥匙孔往外看，等两名持枪的敌人从面前走过去再出来（第一个是巡逻的，第二个是审问的），左转去左前方角落的房间，打开电源把那个被抓的人电死。成功后出房间，右转往前跑，左转经过刚才的楼梯口，在尽头处右转出去（这个过程中要稍微注意一下巡逻敌人的位置，灵活应对）。

上楼到一半改成走的，因为楼梯口有人，不要离他太近，上来后绕过右边的车库（路上能跑往死里跑），现在我们要做的就是离开，回到刚才大铁门旁的门房那里，尽量取中间位置从几个敌人中间穿过，从门口岗亭的右侧进入岗亭，有个敌人站在门口的开关那里发呆，蹲着走到敌人的背后（不要碰到他），并慢慢往左移，出现开门提示就立刻点操作，转身蹲着走出去（速度慢的话可能后面会有敌人进来，这时只能尽量避开），左转再左转走围墙和岗亭之间的小道，右转出门，离开一定距离后跑到出口，可调出地图查看。

MISSION 6：Deadly Cargo

扔掉身上的枪，往前一直跑到没路，右转能看到个岗亭，从岗亭左边的小铁门进去（开到的时候最好蹲下），进门后从左边的台阶上去，蹲下开门进去，然后这里要特别注意，由于窗口比较低里面又刚好有个警察，因此前面蹲下可以快走，但走到快到一半窗户的位置就要蹲下并轻推摇杆了，走到门那里可以开始跑步，左转后进入右手边的房间，换上左边凳子上的警服。出门后用门板挡着自己，一名警察会刚好从面前走过，等他离开到安全距离就笔直跑，左转进门，再进入右前方的门，右转后从前方集装箱的左侧走，一直往前，没路了右转，跑过左侧的集装箱能看到有个小屋子，进去换上里面的衣服，这时可能过场动画会触发。出来之后往回跑，从正前方两名敌人站岗的地方过去，快跑到的时候换成走，之后敌人会搜身。搜身完毕后不要马上跑，往前走点再继续跑，从前方的左侧路口进去，再进入左手边的门，从另一侧的门出房间，右转，此时请注意区域内敌人的巡逻路线，不要被他看到我们跑步。从右前方的楼梯上到二楼，在二楼的一个木箱上找到衣服并换上，从二楼跳下来（借助一层的木箱可以不掉血），然后原路返回室外。

笔直往前，跑动不要太明显，这时我们要从左前方上船，有个敌人站在必经之路上不动，这里没什么很好的办法，只能尽可能理他远点挤过去。上船后右转，沿着边缘往前跑，到头后左转爬上铁梯，右转走进入最右侧的门，再进入左手边的门内，再左转躲在柜子的左侧，蹲下拿上钢琴线。如果从上一扇门进来发现一个敌人正好从面对走过来，可以立刻退出去，从左侧绕一整圈，但是千万要注意别走错门。接下来要等目标过来，可以开小地图看，他进来后会趴在书桌上，蹲下走过去勒死，拿上目标掉落的东西（拿了之后别忘记都收起来），从钥匙孔确认安全，赶紧原路返回，下船。下船后一直往前走（没人就可以跑），到达敌人搜身的地方，这次要正常速度从两名敌人中间走过去，之后回到小屋把警服换上（进去的时候注意不要被对面的警察看到），一直跑到本关初始位置即可，路上稍微要注意一下警察，别里他们太近。

MISSION 7：Traditions of the Trade

捡起地上的 ID 卡和左边的便条，扔掉枪和箱子，笔直往前跑来到宾馆门口，警察会过来拿走 ID 卡，他拿完我们走过安检门就可以跑了。到达大厅跑进右前方的通道，迎面会走过来一个警察，从他右侧走过去就好，之后撬开正前方的门，进去左转再进门，之后顺着路走，撬开左手边的 108 号房间（这里会看到鬼），从钥匙孔往里看，应该正好能看到一个人进入厕所，进去蹲下走到床边换上衣服并拿上旁边的枪。转身出门，左转，出门靠左躲过警察，往前跑左转上二楼，右转进门，再右转，此时能看到前方有个敌人，我们要抓紧时间撬开左手边的门，只要那个穿黑西装的没往这边看就赶紧动手。进门后，笔直进门到阳台，右转等对面阳台上的敌人进入屋内就翻过去。落地后迅速拿出注射器并蹲下，小心开门进入房间，右转给敌人来上一针，拿走桌子上的全部东西包括手枪（注意左边角落的门牌不要拿掉了），敌人掉落的枪也可以拿，去右前方的浴室门口，换上钢琴线，蹲下进入，勒死那个正在洗澡的红内裤。从浴室出来，拿上右前方的大箱子，去这个房间的阳台，等右侧那个妹子进入屋内，就从左边翻回我们过来的阳台。

站在房门口拿出刚才拿到的门牌，出门左转，把门牌挂在黑西装身后的门上，转身从左前方的门离开，接着一路跟着前面的警察走，到达安检门处就从右侧出去，注意绕过安检旁边的警察，不要离他太近。左转下楼，然后右转，此时注意，我们要从右边的门进去，但是那个门要撬开，所以我们先往后退一点，等这个巡逻的警察走向大厅中央，再前去撬门，要抓紧时间。门开了以后跑进去，左转进门，右转再右转，此时能看到一个通往泳池的门，在门的右侧等待，等一名警察走过去，再出来右转走进正对面的门里。站在门的右侧，在这里等泳池中央那个蠢货上来，我们就出门右转，从他进去的门里进入，在门口等他关上里侧的门，就去把前方的阀门打开，目标死后进去拿上他掉落的东西，原路返回大厅，路上那个警察稍微错开一点走过就不会有问题。

在大厅重新上楼，从右边进安检门，然后左转笔直往前走，进门右转走，然后右转上二楼，左转走一点再左转进门，然后进入右前方的门来到屋外。笔直往前走，右转走能看到两扇窗户，站在外面利用视角，确认敌人站在屋内右侧角落（站在屋内右前方的窗户也行，但速度一定要快，第一种情况比较保险），就从左边的窗户翻进去，落地立刻蹲下并换上钢琴线，走过去将其勒死。把尸体拖到左侧植物的左边，因为等会我们要从右侧的门进去，怕里面的敌人刚好看到尸体，换上尸体的衣服，拿上枪，捡起我们的箱子，去右侧的门那里从钥匙孔往里看。等会我们要进入正前方的门，但是要从左侧绕过这个敌人再进去，等他正准备往我们这边走就可以出去了（也可以直接从他左边挤过去，这样能抢不少时间，但注意要等门关上再拿炸弹），出门后马上把门给关上，从左侧绕去对面的门，进入后左转拿起炸弹。成功后开门出来，这次从右侧绕，等他走到房间中间的位置我们就可以出去了。换回警察的衣服，原路返回宾馆门口（下楼的时候要注意安全），出来后左转，距离够远后开始跑，跑到轿车所在的位置即可。

MISSION 8：Slaying a Dragon

从正前方的路口跑出去，左转往前，垃圾桶处右转跑上楼梯，往右边走一点拿出箱子里的狙。蹲着走到前方树的左侧，拿起枪瞄准前方的门内，等会有两个人从左往右走，把那个穿红衣服的一枪打死。蹲着退回箱子那里把东西收起来，然后蹲着跳下楼梯。以背对楼梯方向为准，往右前方跑，一直沿着右侧外围跑就行，然后会在前方看到一辆有很多敌人的轿车，不用管他们，右转跑进隧道就行了。

MISSION 9：The Wang Fou Incident

往右前方跑，看到“牛鼠狗羊”的招牌右转，继续往前跑，这时能看到左前方有个长木梯，爬上去。蹲下往前走能看到一名敌人，不管他开始撬右手边的门，成功后进去，拿起保险箱上的炸弹和遥控器，原路返回下木梯。左转九十度往前跑，在“牛鼠狗羊”的招牌下右转，跑到左手边第二个垃圾桶的旁边蹲下并拿出注射器，把视角转到右前方的路口，等下会有个人从这里拐过来，我们要做的就是看到他出现后尽可能的往垃圾箱后面躲。等这个人走到对面的位置并停下，就蹲着走过去把他放倒，换上其衣服后拖着他从旁边的洞口跳下去，这样他的尸体就会被带到下层，我们再重新爬上来，右转从右前方的路口转出去，到驾驶位那里安放好炸弹，再从刚才的木梯上去，去那个保险柜所在的房间。

换上保险柜旁边的衣服，拿起角落的狙击。进入右侧的门，笔直走直到撞墙

就左转，再右转走进正前方的门。开门停下，因为你会正好看到一个敌人在前面，站着不动就行了，他会看你一眼就右拐。跟着他走，我们贴着栏杆左拐并往前稍微走一点，然后把脸转向大厅右侧，把狙击拿出来，把正前方大圆桌右侧的那个紫衣服的家伙点死，由于这里要一发子弹穿两个人，因此得打身上，还是非常好瞄的，开枪完毕后立刻调出任务菜单看是不是显示死了两个。成功后扔下枪，赶紧原路跑回保险柜所在的房间（屏风房间注意敌人，灵活躲），换上衣服后蹲着左拐出门，这时应该能看到目标逃跑的提示，继续往木梯处挪，看到轿车从楼下呼啸而过之后，来到木梯前面，换上遥控器引爆炸弹。下木梯左转九十度，跑进正前方两个建筑物的夹角即可。需要注意的是，想一次炸死 5 个目标得算好时机（可以开地图查看），一旦被目标逃走，任务就会失败。

MISSION 10：The Seafood Massacre

往前跑一点，把箱子扔在右手边第一个路口，我们就右转走，岔路口左转，然后从左侧的出租车尾部绕到对面，进入两面绿墙之间的道路，从右前方的楼梯下去，撬门进入，再进入右手边的门，换上左侧的厨师衣服。原路返回，跑出绿墙，右转继续往前，此时能看到右前方有个穿红衣服的人，那就是我们的目标之一。看到他掉头往里走，就跑过去，在垃圾桶处拿上钢琴线，蹲下走过去勒死，拿上地上的所有东西，再牵着他的尸体爬梯子，爬到一半他整个尸体全部掉下来，我们就松手，然后自己爬上去。

跑回绿墙之间的通道，这次左转从一个不易发现的梯子下去，左转捡到老鼠药。爬上来，从我们刚才拿衣服的那个楼梯下去，楼梯口的警察不用担心，推门进去后笔直跑到右前方处，把供气装置弄坏，然后躲进我们换厨师衣服的房间，从钥匙孔往外看，等一个厨师走过去（时间有点长），就拿出注射器，开门蹲着走过去放倒他，拿上掉落的钥匙，尸体无视。上楼梯后马上一百八十度转身，从车的右侧往前走，上台阶右转进入厨房，然后一定要关上门，因为外面有警察。要下毒的东西就在门对面的桌上，这里我们要先拿出杀死第一个目标掉落的徽章，先把徽章放上去（PLACE TRIAD AMULET），然后下毒（POISON DRINKS），最后再把整个盘子拿起来（PICK UP SERVING TRAY）。蹲着去门左侧的窗口，蹲在下方选择把盘子放上去，再蹲着按铃（这样就不会被酒保发现），然后喝的就会被端走。接下来回到我们来的位置，把箱子捡起来，站在轿车旁边一直等到目标们都死透，然后系统提示会慢慢跳，最后过关。

MISSION 11：Lee Hong Assassination

这地方我们来过。先笔直往前跑，看到“牛鼠狗羊”右转，然后从左前方的木梯上去，翘右手边的门。进入后立刻蹲下，拿出钢琴线，把右前方的门打开后右转勒死敌人，然后把他拖回房间，换上衣服并拿上枪。接下来要走的方向和之前一样，只不过这次要从敌人身边挤过去，而且这次不进前方的门，直接呼叫右侧的电梯并进去，选择“BASEMENT”。出电梯右转进门，接下来一直顺着路进门，一共要进四扇（有的要手动开有的本来就开着），而且路上还要不停与敌人擦肩而过，进入第四扇门后，从右手边的第二扇门进去，释放里面的犯人（这里发生的剧情会告诉我们正确的保险箱的位置，位置可能随机）。出门右拐，接下来一直笔直进门，知道前面并排站着两个敌人的地方，走到他们身后呼叫电梯，选择“MANSION”。

电梯到达后右转进门，之后右转往前走并进入右手边的门，连续走过两个敌人身边并进门，然后要从右前方两名敌人中间穿过（此时如果看到胖子下楼，就赶紧退到角落转过身去），距离很近……上楼到一半可以开始跑，之后能刚好看到一个穿红衣服的胖子进去，他会在进房间后右转并进入右手边的房间，我们则是要去对面的房间，之后要在对面等到胖子出来并离开，我们就去胖子离开门的后面一点，也就是等会那个持枪敌人会巡逻过来的位置。如果胖子进了正对面的屋子一直不出来，就把外面的敌人用注射器扎晕（跑过去扎），然后把人拖到我们躲藏房间的最里面（如果扎针的时候显示伪装被识破关系不大），敌人的枪不要拿。进入目标所在房间，尽量靠右避开他（这人是个神经病，稍微接近他一点就无条件砍你），走进他身后的门，出去之后换上钢琴线，蹲着走进屋勒死他。捡起他掉落的东西（剑就不用了）。杀死目标并拿到密码后，接下来要做的就是打开正确的保险箱并拿到里面的东西，这个保险箱位置是随机的，（如果是普通难度，可以查看地图）。过去拿到离开就好了，需要注意的是，这个保险箱有可能出现在杀死目标的这个房间里，如果是这种情况，离开的时候只需要原路返回并下楼，在两个敌人面前右转，走到尽头下楼梯，从正前方的门里出去就行了。不是这种情况的话就要多绕路去拿保险箱里的东西。开错保险箱的话会立刻触发警报。

MISSION 12：Hunter and Hunted

进入左前方的门，再进去右前方的门，从前方的阳台口跳到对面，左转往前跑，再左转跳回另一间房间的阳台，出门右转破坏电源箱（这里用走的），然后马上一百八十度转身，跑到被警察挡出去路的位置，右转跑下楼（警察暂时看不到我们）。下楼右转跑到头，左转能看到前面有个敌人，换上注射器，走过去放倒他，再撬开他左边的门，把尸体拖进去，换上尸体的衣服，然后蹲着走到房间内睡着的那个人面前，拿起全部装备（子弹、注射器、手枪），转身出门，左转一直跑到一楼，准备出门的时候放慢速度，因为屋外有大量敌人。

出门右转，从左侧绕过身边的敌人，离开一定距离后往前跑，这时可以看到正前方有一排人拿枪指天，贴着左侧墙壁从他们的背后走，一直走到前方有个圆柱形广告牌的位置左转再左转进入里面，确认周围人没有看自己后，蹲下去门的左边角落，这时能看到右前方有一辆黑色轿车，等所有人都背对我们的时候，掏出刚才捡到的无声手枪给车来上一枪，再迅速收起来，站立着走出去，返回刚才拿一大堆傻子身后，这次右转进入小巷，顺着路走并右转（巷子里可以跑步），快到路口的时候可以看见有个人跪在车后面，上钢琴线过去勒死（其他敌人都往刚才发出声音的车那里去了）。成功后，收起钢琴线跑回想起里，这次从右侧的路口出去，注意路口那里可能有个敌人，稍微错开点，右边就是出口，这里我们要先往前走一点，从车的左侧往出口地方走，一旦伪装暴露就马上跑，然后就过关了。最后这个位置可能需要稍微尝试几次。

奖杯攻略

奖杯总数	29	铜杯	12	银杯	10	金杯	6	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	13小时左右（依操作技术时间可增可减）
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 与前作一样，本作理论上可在一个周目内搞定，直接以PRO难度开始游戏即可，只不过其他的要素都被迫要在最高难度完成，如果这么做白金难度会1.5个点。推荐第一遍打普通，搞定除了专家难度通关、职业难度通关以及专家、职业难度五个最高评价之外的全部奖杯。

2. 本作由于每一关达到最高难度都会给一把枪，因此一定要完成全关卡最高评价（这次不用再连续达成），为了不给自己添堵，再次强烈建议第一遍以普通难度开始。如果一周目部分关卡觉得最高评价实在困难可以留到通关后选关补完。

3. 通关并把全部最高评价的奖励武器都拿到后，就要开始准备拿全武器和一些条件类奖杯，这些奖杯的补完跟前作需要注意的点基本相同，带出去的武器不能丢掉，否则就会不见。捡到的武器带在身上过关才会储存，其他武器相关注意事项就请见后文了。

4. 开始最高难度，如果不追求最高评价的话，这一遍的压力不算太大，毕竟已经走过一遍了，对关卡也熟悉，而且知道哪些地方要当心，哪些地方可以混过去。

全武器收集

本作的武器被储存在训练中心里（从主菜单进入），在这里可以查看空挡来看自己缺什么武器。武器的获得方式还是将相应武器带在身上通关后存档，该武器就会出现在训练中心。本作不同难度间的任何要素依旧都是独立的，因此武器收集也仍然独立。本作的全武器收集没有"丢枪BUG"，不过依旧获得的武器还是不能带出去丢掉，否则就没了。如果因为部分章节有搜身的环节必须丢枪，那么请参考攻略，提前丢在一个可以捡回来的位置（默认武器不会不见）。双手武器还是只能拿一个，但是这次双手武器和双手持的近身武器可以同时拿（本来就应该是这样）。近身武器在本作中只能拾取并使用，即使带着通关也不能被保存。奖杯的相关要求也从"近战武器全收集"变成了，"拿起过全部近战武器"。由于没有近战武器的空位，因此具体拿起过哪些近战武器在游戏中查不到，大家打的过程中记得自己稍微记一下，免得弄混了不好补。部分枪支被分属在了几个类别的武器中，也就是说关系到一至两个奖杯，不过反正都是要拿的所以不用太细究这个。另外，本作中多了几把隐藏武器，需要完成特殊的操作来获得，欲知详情请往下看。

武器总类	武器名称	推荐取得位置
近战武器	Fibre wire	默认武器。
	Syringe	默认武器。
	Stun gun	Asylum Aftermath关卡的路上捡到，流程中有提及。
	Kitchen knife	The Meat King's Party关卡，拿到给目标送去的肉的那个厨房里有。
	Meat hook	The Meat King's Party关卡开始自动获得。
	Bolt gun	The Meat King's Party从第一处敌人搜身的位置进入建筑，笔直往走直到看到一个楼梯，从楼梯左侧的通道往里走，通道内左手边第二个房间内，第二个屠宰间内右侧的架子上（另一个屠宰间里也有，同样在架子上）。
	Meat cleaver	The Meat King's Party关卡中会用到的武器，流程中就是用这个杀的目标。
	Fire poker	The Bjarkhov Bomb关卡，和第一个接头人见面的屋子里，厕所门对面那个士兵旁边的火炉的边上。
	Shovel	Beldingford Manor关卡，花园迷宫的中央。
	Pool cue	Beldingford Manor关卡二楼，地图显示中右侧梯子标志下方的房间，台球桌旁。
	Pillow	Beldingford Manor在目标牛奶里下毒时，旁边那个床上，睁着眼的妹子脚边。
	Chinese Sword	The Lee Hong Assassination关卡，王力宏手中的剑（-_-b）。
手枪	Silverballers	默认武器。
	CZ2000	Asylum Aftermath关卡，死一地的光头身上，流程中顺手拿。
	Silverballer .S	The Meat King's Party关卡的西装男目标身上，普通难度的话，这把枪算是默认武器。
	SG220 .S	The Bjarkhov Bomb关卡勒死将军后他的桌上。
	GK17	Beldingford Manor关卡里屋敌人的身上。
	Magnum 500	Rendezvous in Rotterdam关卡，不少敌人身上。
	Gold Desert Eagle	Rendezvous in Rotterdam关卡，帮派头目的身上。
	CZ2000 Dual	Asylum Aftermath关卡获得Silent Assassin评价。
	Silverballers .S	The Bjarkhov Bomb关卡获得Silent Assassin评价。
	Magnums 500	Beldingford Manor关卡获得Silent Assassin评价。
	SG220 .S Dual	Traditions of the Trade关卡获得Silent Assassin评价。
	GK17 Dual	The Seafood Massacre关卡获得Silent Assassin评价。
	Desert Eagles	拿到Ortmeyer Keycard之后，回到Asylum Aftermath关卡，BASEMENT地图最东南部需要刷卡进去的长形房间，进去后的门口。
机枪	AUG SMG	Asylum Aftermath关卡，许多SWAT身上都有。
	MP9 SMG	The Meat King's Party关卡敌人身上的标配。
	Micro Uzi	The Lee Hong Assassination关卡，许多敌人的标配。
	Micro Uzi .S	The Lee Hong Assassination关卡，坐电梯到BASEMENT之后，右转进门能看到前面有两个敌人，不要往前走，右转进入武器间，里面就能找到。
	M60	The Lee Hong Assassination关卡，在BASEMENT通往MASON的电梯处，右侧有个不起眼的门，进去后房间里面的地方。
	MP5 SMG	Hunter and Hunted关卡中许多SWAT特警都有。
	Micro Uzi Dual	The Meat King's Party关卡获得Silent Assassin评价。

武器总类	武器名称	推荐取得位置
机枪	MP5 SMG .S	Slaying a Dragon关卡获得Silent Assassin评价。
	Micro Uzis .S	The Lee Hong Assassination关卡获得Silent Assassin评价。
	Minigun	拿到Ortmeyer Keycard之后，回到Asylum Aftermath关卡，跑过第一条充满光头的走廊，出门后进入右边门，拿枪把里面那个人点死，他掉落的枪就是Minigun。
突击步枪	AK74	The Bjarkhov Bomb关卡，穿灰色军大衣敌人的标配武器。
	M4 Carbine	Deadly Cargo关卡守护船的SWAT特警身上，可以主动触发警报，他们会大批出现。
	M4 Carbine .S	Deadly Cargo关卡获得Silent Assassin评价。
	AK74 .S	The Wang Fou Incident关卡获得Silent Assassin评价。
霰弹枪	SPAS 12	Hunter and Hunted关卡大量敌人的身上。
	Shotgun	Beldingford Manor关卡外围敌人的身上。
	Sawn off	Beldingford Manor关卡的敌人身上，位于一楼的那个目标身上也有。
	Sawn off dual	Rendezvous in Rotterdam关卡获得Silent Assassin评价。
狙击枪	Enforcer Sniper	Asylum Aftermath关卡，按照流程中的路程跟着警察上旋转楼梯，然后他会进入下一个房间等我们去勒死他。在进房间的门口，左边的柜子里，打开柜子就可以拿到。
	Dragunov Sniper	Asylum Aftermath关卡，庭院里的树下有狙击手，他们手上拿的就是。
	R93 Sniper	Deadly Cargo关卡，从地图上看，船身正对着的那个仓库顶招牌后有个狙击手，点死后撬一层的大门进去，一直来到屋顶捡起来即可。这个仓库内有大量SWAT特警，要做好准备。
	W2000 Sniper	Slaying a Dragon关卡，开始后手上的箱子里就是。
	PGM Sniper	Hunter and Hunted关卡的狙击手身上，必须把他们打死然后祈祷枪滑到地上。在初始位置从右手边的门出去，左前方房子的屋顶就有个躲着的狙击手，用准星大法就能找到他。
	PGM Sniper .S	Hunter and Hunted关卡获得Silent Assassin评价。
重武器	M60	全文已有说明。
	Minigun	全文已有说明。

Ortmeyer Keycard 获得方法

按照正常流程完成 The Wang Fou Incident 关卡这一关的刺杀任务，之后存个档，然后去 The Lee Hong Assassination 关卡中 Lee Hong 站的那个房间（只是去这个房间，关卡还是 The Wang Fou Incident），这张特殊的门卡就在他的办公桌上，拿到之后去出口把这一关完成并存档。游戏会自动进入下一关，退出主菜单，并选择 START GAME，再选 CURRENT GAME，选择 Asylum Aftermath 章节。在初始位置调出主菜单，就可以看到这张卡了。

Perfect Assassin 白金

取得条件：获得其他全部奖杯。

1st Mission Complete 铜杯

取得条件：以任意难度完成第一关。

Silent Assassin 铜杯

取得条件：获得一次最高评价。

5 Normal Silent Assassins 银杯

取得条件：在普通难度下获得5个最高评价。

5 Expert Silent Assassins 银杯

取得条件：在专家难度下获得5个最高评价。

5 Professional Silent Assassins 金杯

取得条件：在职业难度下获得5个最高评价。

奖杯说明：难度评价奖杯向下兼容，因此只要在职业难度下获得5个最高评价就可以了。这五个最高评价的关卡不要求连起来，因此大家可以按照自己第一遍走普通难度的经验，选5个自己认为最高达成最高评价的就行了。

Normal Mode Complete 铜杯

取得条件：以普通难度完成游戏。

Expert Mode Complete 银杯

取得条件：以专家难度完成游戏。

Professional Mode Complete 金杯

取得条件：以职业难度完成游戏。

奖杯说明：奖杯通关难度向下兼容，一遍普通，一遍职业难度即可。

All Firearms collected 金杯

取得条件：全武器收集。

奖杯说明：全武器收集在前文部分已经有详细解说，因此这里不再重复阐述。本作的武器收集对于经过前作锻炼的各位来说应该是小意思了。

All Melee Weapons found 铜杯

取得条件：找到全部近战武器。

奖杯说明：找到近战武器之后拿起来再扔掉就行了（保险起见，请打完这一关并存档），关键是要做好记录，因为游戏中查看不到那些没拿。

All Hand Guns collected 铜杯

取得条件：收集全部手枪。

All Machine Guns collected 铜杯

取得条件：收集全部机枪。

All Assault Rifles collected 铜杯

取得条件：收集全部突击步枪。

All Shotguns collected 铜杯

取得条件：收集全部霰弹枪。

All Sniper Rifles collected 铜杯

取得条件：收集全部狙击枪。

All Heavy Weapons collected 铜杯

取得条件：收集全部重武器。

1st Kill 铜杯

取得条件：杀死任意一个人。

47 kills in a mission 金杯

取得条件：以47杀的成绩完成一个任务。

奖杯说明：在普通难度下47杀很好达成（不包括目标），因为可以在杀到一定程度的情况下存档并完成任务，看看还差多少人，然后读档回去杀到位。推荐在关卡Traditions of the Trade达成，可以多带一些好用的单手武器，子弹不够用的情况基本不会出现，因为这个一关有大量警察，他们掉落的枪提供了很多弹药。从进门之前就开始杀，然后在大厅门口利用开关门秒杀大量警察（肯定都是优先杀会开枪的），接着换上警服，杀进去把目标们都杀了，这一路上杀的人数数个大概就行了。差不多40的时候就别再杀了，宁可少不能多，把本关离开时需要携带的关键道具放在大门口，存档后带上物品离开，看还差几个人，接着只需要读档回去补足就行了。

Headshot 银杯

取得条件：完成一次爆头。

Killed the wrong guy 铜杯

取得条件：杀死任何一个平民。

Sleep well 银杯

取得条件：击倒一名受害者。

奖杯说明：用注射器或者电击枪把别人放倒即可。

Poisonous 银杯

取得条件： 给一个人下毒。

奖杯说明： The Bjarkhov Bomb关卡中会解开的奖杯，流程中有提供方法。

Firey Fire 银杯

取得条件： 把一个人炸飞。

奖杯说明： 按照全文攻略来进行的话，这个奖杯是一定会解锁的。

Double Eagle 银杯

取得条件： 得到Gold Desert Eagle Dual。

奖杯说明： 游戏的隐藏武器，前文相关位置有注明获得方法。

Minigun 银杯

取得条件： 得到Minigun。

奖杯说明： 游戏的隐藏武器，前文相关位置有注明获得方法。

Floater 银杯

取得条件： 把一个人溺死。

奖杯说明： 这个奖杯在关卡Traditions of the Trade中有机会拿到。按照前文攻略来打的话，我们就能知道要暗杀的其中一个目标曾经在泳池里泡了好半天。我们要做的就是换上警服来到这个房间，趁旁边的警察不注意（或者用无声手枪从背后点死警察），不惊动目标，从目标的脑袋这一头悄悄接近他，调出钢琴线过去执行勒死的操作。这时就会触发一段动画，我们就能看到47号把他给溺死了。

Termination 金杯

取得条件： 从花商那里拿到SPAS-12。

奖杯说明： Traditions of the Trade关卡中达成。进入宾馆一楼，上楼梯，右转通过安检门，进入正对面的房间能看到柜台上有个装花的长方形盒子（这个门要撬开），过去调查盒子发现里面是一把霰弹枪。过场结束后，在菜单选择花盒子就能把霰弹枪拿在手上，这时奖杯就会解锁。

Ghost Buster 金杯

取得条件： 杀死鬼。

奖杯说明： 这个奖杯在关卡Traditions of the Trade中有机会拿到。按照前文攻略潜入的时候，我们会经过那个有鬼的房间，而且还会看到鬼。现在我们要做的就是再去那个房间。在进入看到鬼的房间前，提前装备上钢琴线，开门一口气跑到鬼的背后，在他进入墙壁消失前从背后勒死他。如果没能成功，就原路退回房间外，离房门口稍微远一点再次冲进来，鬼就会重新出现。这里需要点运气，要多尝试几次。铃成功的那次是因为跑到一半鬼才刷出，所以时间相当充足。鬼被勒死后会倒地，一段时间后“尸体”消失不见。

杀手47血钱

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角/准星
十字键	狙击瞄准镜倍数
L1键	呼出地图
L2键	按住进入潜行模式（配合左摇杆）
L3键	投掷
R1键	上弹
R2键	开枪
○键	捡起道具/换装（有多个指令可进行时按住○再配合十字键选择，松开○键就是确认）
△键	丢弃
□键	收起/掏出当前武器，按住为进入道具菜单
×键	动作键（有多个指令可进行时按住×再配合十字键选择，松开×键就是确认）
R3键	进入主视角/武器精确瞄准
START键	暂停菜单
SELECT键	任务明细菜单

系统综述

改变与进化

本作相比前作而言，改变并不止是细节方面，而是渗透到了系统中，其中武器升级系统会放到下面单独说。评价系统在这一作变得更加有意思，加入了一些取回西装之类的个性设定，不像之前那样相对死板。金钱要素的加入突出了本作的主题。

本作的难度选择变成了四个，多了一个更加容易的“新手难度”，至于四个难度的区别，和以往的作品差别不大，新手难度关卡中无限存档，最高难度关卡中不能存档。

本作的操作又有变化，不过熟悉起来用差不多一两关就足够了。手柄右侧的四个按键分别被赋予了不同的作用，○键稍微分担了一些×键的功能，关卡中呼出武器菜单变成了□键长按。狙击枪的操作发生了变化，精确瞄准变成了R3键，R2键可以直接盲射（这在以前是不可以的）。注射器中的毒药种类在本作中被细分，紫色为麻醉效果，而绿色则是致命的。给食物下毒的动作变得很自由，只要找到食物，掏出相应的注射器，把准星对着吃的喝的打一针就行了。本作中开门的时候要特别注意，并不是每个门都是可以双向开的（前作基本都是双向门，我们从哪一边推，门就往另一边开），因此如果关键时候点了开门发现没反应记得自己主动往后退，不要小看耽误的时间，在一些场合很致命的。

本作中的关卡中存档和过关或通关存档不是一个概念，关卡中存档只在当前挑战该关卡的时候有效，如果玩家觉得自己打得不好或者搞砸了可以马上读取自己的关卡中存档，一旦打过这一关并存盘之后，刚才的关卡中存档就没有了，除非玩家在过关结算的画面选择了“重新挑战（RESTART）”。

过关评价方面，本作加入了恶名值、损害管制、已经装备丢失的惩罚系统，要想达成最高评价，肯定不能让组织扣我们的钱，而且要尽可能隐匿，这样也能获得更多的钱，早日赚得总够银子来买武器。

至于实用技巧，本作中绝大部分还是可以使用，特别是准星探敌人，“地图取消”这个曾经的神技算是永久地推出历史舞台了（其实上一作里就已经推出了吧……）。

总部与武器升级

本作的总部和关卡选择放在了一起，第一项（HIDE OUT）就是，玩家收集来的武器会放在靶场左边的那几个柱子上，总部对于我们来说，意义也就在于检查武器还差哪些了。

武器升级系统不是针对其他任何武器而言，而是组织提供的几把关键武器，商店在每一关开始的时候都能够进入，玩家可以在此时选择要携带的武器和要购买的升级。购买升级的过程中关系到枪械的配件，购买的配件是默认装备上去的，要拿下来的话需要手动操作。另外，有的后期升级可能是前期某些升级的强化，这些升级购买之后，之前功能相近的配件就会被自动卸下。不是全部武器的升级一开始就能够购买的，而是逐步解锁。组织提供的每把武器升级全购买都有对应的奖杯，但惟独没有“全武器全升级购买”这个总的奖杯，因此我们可以利用买前存档，买完再读档换个武器买的方法把奖杯提早解开，具体方法请见后文奖杯攻略的相关部分。由于本作有持有金钱相关的奖杯，因此在达到奖杯要求的金额之前请不要随便花钱。

另外，武器升级页面还有直接强化47个人能力的升级选项，这个部分是没有奖杯的，玩家有闲钱的时候可以拿来买。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

最高难度潜入刺杀攻略

注：按照本攻略进行游戏可拿到最高评价。

MISSION 1: DEATH OF A SHOWMAN

在初始位置转身上岸，跑到正前方的大铁门前等待，等守卫走过来会发生剧情。进入大铁门后左转进门，拿出硬币，把硬币从两名敌人聊天位置右边的窗口扔出去。他们注意到硬币后会去查看，趁两人都没注意的时候即可出门，笔直跑进正前方的门里，拿出钢琴线，勒死前方正在欺负人的敌人，再捡起他的枪。从右前方的红色格子墙往上爬，上去后从跳到另一侧阳台，捡起前方的霰弹枪，稍微往后退一点就对着门轰一枪，之后里面的敌人会警惕，两个敌人会前后冲出来，一枪解决一个，然后把两人的尸体拖进屋子里的两个柜子里藏起来。去右侧的柜子前，把插在上面的刀拔出来拿在手上，进入柜子里躲起来，等敌人进来后立刻从柜子里出来，上前一刀砍死他。把其尸体拖到衣柜的门口，换上尸体的衣服再拿上门卡，刀和霰弹枪都不要，从敌人刚才进来的

门处进去，左转刷卡进门。

沿着走廊慢慢走，进入左手边开着的第一个门里，拿起桌子上的枪，把枪藏进地上的箱子里，再把箱子拿起来，出门继续往前走。守卫会检查身上是否有武器，通过后进门，右转往前走一点会发生剧情，放下箱子拿回手枪（身后门关上了再行动），装备上钢琴线，蹲着从左侧的电梯口走掉下去，站在电梯上把下方的敌人勒死。走下去把电源箱弄坏，然后蹲下，进门，贴着左侧的墙壁蹲着走，一直走到厕所门口有灯的位置，站起来走进门，再从左手边的门进去，能看到有个敌人正好在上厕所，拿起他左边的TMP，把他抓住作为人盾，走到下一个房间里把三名敌人扫射死，最后再把人质打晕，从木梯爬上去，进门会发生剧情。先把箱子捡起来，再进入道具栏选择手提箱，拿出里面的狙击后来到左侧窗前，把三名屋外的敌人点死，他们分别在左前方的屋顶，右前方的摩天轮，和正前方的地面（这个人用盲狙比较好打中）。

扔枪出门，立刻右转进门，蹲着从左边走掉下去，左转笔直往前跑进前方一个白色的门，上面有“OFFICE”字样，进门后拿起楼梯口的有毒药的注射器，蹲着走上楼，在拐角等这两个人说完话，蹲着走到守卫身后把他推下去（R2键），之后拿出注射器，进入门内，把准星对准桌上的饮料，再按射击键下药，躲进左手边的衣柜。等妹子喝完倒下，出来进入左前方的门，剧情接触后绕到目标身后，上钢琴线勒死。从开着的窗户翻出去，原地左转后拿起箱子里的全部东西，从另一侧的窗户翻进去，对着一楼中央的位置把炸弹扔下去（朝画像那边扔），马上进入道具栏把引爆器装备上，迅速引爆并下楼，从左前方的出口离开。

MISSION 2：A VINTAGE YEAR

在初始位置往左前方的草丛里走，顺着草丛一直往前跑，直到看到右侧有一个敌人在巡逻，从草丛绕到他身后稍微远点的位置再换上带有催眠效果的注射器（紫色），跑过去把他弄晕，换上他的衣服。沿着小路往回跑，直到到达左侧的门（门旁有个敌人），跑进门，穿过庭院跑到进对面左前方门。进门后稍微往前走一点关上门，这里会刚好有个敌人背对我们站在门口，稍微回避一下等其从右手边下楼，靠近滑轮处会出现放置炸弹的提示，安置完毕后调出地图，目标此时会站在地图左下方一个小方块位置的右下角，等其转身准备进入小方块房间就立刻换上引爆器，一边出门回庭院一边引爆炸弹。出门收起引爆器马上右转进入前方的门，笔直跑到院子另一侧，右转能看到有排水管，转动视角确认院子里的敌人看不到这边，就顺着铁管往上爬，到达二层后往上往左推摇杆从铁管来到屋外，再从右手边的窗户翻进建筑物。左转走，快到钢琴的时候蹲下，换上有致命毒药的注射器（绿色），蹲着走过去把目标弄死。从进来的窗口翻出去，右转跳下去，这时穿过草丛从前方栏杆的缺口出去后（不过离开前先回到刚才弄晕的敌人那里换回自己的衣服，再离开），右转沿着悬崖边一直往下就能到达出口（下到底之后往前跑并左转就能看到飞机，沿着左边绕过去靠近飞机，绕到飞机的另一侧机翼就有按键提示）。

MISSION 3：CURTAINS DOWN

进门往左前方跑，站在岗亭处等里面的警察走过来，对话完毕后进入右边的厕所，跑到最里面的箱子旁边站着，一直等到一个戴绿帽子的人走进来，等他站定后换上麻醉针蹲着走过去给他来一下（等门关上再走出墙壁的掩护），换上他的衣服后将其扔进箱子里藏好。出厕所笔直跑过豪华的楼梯，立刻左转下去，右转一直跑到尽头，从左边的最后一个门进去，连续下楼梯后从尽头的门出去，再立刻连续右转两次并下楼梯进门。进入左前方的门，左转穿过房间从另一边的楼梯上楼，进入门帘笔直跑进正前方的门，右转沿着走廊跑，从左手边的第一扇门进去，之后立刻左转上到顶并笔直跑到对面，这时应该正好看到一个人从左前方的房门出来，等他左转就蹲下贴着右侧的栏杆走，出现安装炸弹的按键提示后立刻行动（如果前面慢了他已经站在远端角落了，速度行动）。安好炸弹后马上蹲下绕到这个人身后，换上麻醉针来一下，再把他拖进他出来的房门里，扔下不管。

原路下楼，从进来的门出去，这时看左前方的门旁边有个星星的标志，慢慢走到那个门前，推门蹲着走进去躲进衣柜，接下来跳出地图进行漫长的等待，我们需要等红色目标来到我们躲藏的房间，在屋子里折腾很半天后才出去，这个过程中我们只要看着房门就行了，确认他出去并且门关上之后，出衣柜左转来到梳妆台前，先按○键拿起道具枪，收起道具枪，往右稍微移动一点，× 键的提示会变成放上真枪“PUT DOWN REAL...”，再按 × 键放上真枪，转身回到衣柜里，一直等到真枪被拿出去。等敌人出门之后稍等一会就立刻出衣柜，跑出门去并左转，一直原路跑回厕所换上自己的西装（路上有个门是向外侧开的，因此点击打开后要退后一点门才会开），注意换衣服的时候不要被人看见，因为可能会刚好碰到有人进来上厕所。换完后拿上引爆器，出门左转下楼，进入正前方的剧院观众席，稍微往前走一些站在主席台前一直等，

等到演员把目标之一打死，另一目标会冲上台查看，等他一人接近尸体的时候（他冲得最快，看见特写就引爆），马上引爆之后转身走出大厅，从进来的门出去即可完成本关。

MISSION 4：FLATLINE

在初始位置往左前方跑，右转一直跑上坡，利用背后的屋子挡住两个警察的视线，上坡后走上右侧的大路，进入院子后上左前方的楼梯，再从左边一百八十度转身走，从右前方的矮墙直接翻下去，这时会有个警察刚好在上楼梯，不用管。跳下去之后往右前方跑，撬开与普通玻璃长得明显不一样的门进去，之后再撬开一扇正前方的门，进入立刻右转跑到走，再左转上楼梯，右转往前跑一点破坏电源箱，左转跑到前方垃圾箱右侧蹲下，拿出麻醉针等一个人从门内出来修东西，蹲着走过去放倒之，把他拖到电源右侧墙角换上衣服，拿起他的手枪，再进入他出来的门。

进门后笔直再进门，左转进门，穿过大厅后能看到左前方有个壁炉，不跑过壁炉从左手边的楼梯上去，上楼后右转进入右手边的第一个门内，从左前方的门出去来到阳台，左转走进另一侧的门，进去后立刻右转，在煤气上动手脚和马上原路返回一楼，左转跑过壁炉，从正前方的门出去。往前跑一点右转就能看到正在健身的目标，跑到他的头那边等着，等到按键提示一出现就

立刻将其弄死。往我们来的方向跑，不要左转回大厅，而是右转进门，左转后慢慢走，走进戴墨镜敌人身后的门里，进去后立刻关上门，绕到穿紫色浴袍的目标身后，拿出手枪，把这个目标挟持为人质，然后面对热水池，稍微靠近池边一些并将其打晕，收起枪从进来的门出去，再从右手边的第二扇门出去（此时应该可以看到爆炸特写了）。

出门后笔直往前走出门，跑过大厅进入对面的门，再进入右手边的最后一扇门，拿上右侧桌子上的磁带和门卡，刷卡进门后往前走继续刷卡进门，到下一个门口后先转动视角，确认左前方房间里那个人没有乱走，就蹲着走过去，蹲在门的左侧（从窗户里可以看到一个人坐在里面），拿出麻醉针一直等，等到一个人经过左前方窗口并进入房间喝水，然后再次经过左前方窗口离开之后，就从窗户翻进去把坐在凳子上的人弄晕，换上他的衣服后把他的尸体拖到房间右侧的箱子里，关上盖子。回到这个人坐着的椅子的左侧桌子上，把桌上的东西拿干净，右转出门，从右手边的第一个楼梯口下去，左转进入左前方的门，和里面的人对话，剧情过后靠近他有按键提示，执行操作后再次发生剧情。出门赶紧原路返回我们第一次拿到钥匙和门卡的房间（刚上楼的时候可能要注意绕路躲躲 NPC），从左侧的门出去到屋外，出门后左拐在尸体旁换回我们的西装，然后笔直往前跑翻墙下去，左转连进两扇门，再翻墙下去，一路跑回初始位置的房屋那里，但是不要急着出去，而是应该从屋子的右侧绕，此时能看到左前方有扇门，而门的旁边有个敌人站岗。

站在原地一直等，等到右侧出现某人躺着的特写，证明目标已经被运进了前方的屋子，这时移动到左前方门右侧去，离门口稍微远点，等一个人从门口出来，他会往相反方向转弯，我们这时走进门里（不用担心门口站岗的人），进去之后远离门口可以开始跑步，给目标再来上一针，转身从左前方的出口离开。

MISSION 5：A NEW LIFE

往前跑一段路左转看到个黄色的车，上面还有热狗的模型，往车那里跑，快出树丛掩护的时候换成走的，走到黄色车的车尾，等左侧那个穿黑西装的转身，就到车尾去拿出麻醉针，给右边的甜甜圈打上一针，然后按○键拿起“DONUTS”，跑到对面停着的白车尾部，出现按键提示后按 × 键把东西放下并敲门（注意是放下的提示“PUT DOWN DONUTS”，不是开门），站到车的右侧去，然后等着，等右侧特写出现，两个人都“暴毙”之后进去换上衣服就马上出来并关上门。右转去对面的建筑物那里，把电源箱破坏，然后从右侧的门走进去，再左转进门，之后目标应该已经坐在椅子上了，慢慢走到他身后，等那个警卫从我们进来的门出去就上钢琴线把目标勒死（甚至不用等他完全出去）。得手后来到椅子侧面把目标的尸体拖进左前方的门，这个门也是往外开的，因此开了之后要往后退一点，把尸体完全拖进去，拿上他的枪出去再把门关上（这个过程如果速度太慢，警卫回客厅，到时候尸体会刚好被看到）。

进入左手边的门内，往前走一点能看到一个妹子在通往屋外的门走，由于我们没有钥匙，因此要趁她开门出去的时候跟出去，但是注意不要跑，因为这里会有警卫，贴着走过去就行了，离开警卫一定距离可以开始跑。从泳池的右侧绕到泳池另一头，快撞墙的时候右转，绕到右手边的房子另一侧，撬开门后能看到里面有个人背对我们，不要进去，站到门的右侧去，他马上就会出来，然后往相反方向转弯，我们走进去就行了。这里如果来早了的话他会在门口还没进去，稍微等会，等他进去门自动关上之后再撬门，然后躲到右边。进入屋内，拿起右前方地上小木箱上的瓶子，转身出去，绕回泳池那里，去右边的烤炉那里过去涂油（附近的两个目标都不会管你，放心下手），靠近后有按键提示。

成功后一百八十度转身，跳进泳池，往前走一点再转身，等下妹子死了之后尸体会刚好掉进池子，过去拿到尸体上的项链，一百八十度转身，穿过泳池走左前方的门，注意躲避警卫。连续进入正前方的两扇门会来到屋外，回到暴毙的两个人那里把自己的衣服换回来，跑到初始位置附近的铁门处选择离开。

MISSION 6：THE MURDER OF CROWS

从右前方的门出去，右转笔直跑，再右转之后跑进左边街道的第二扇门里（第一扇是关着的），进门后笔直跑能看到院子里有个妹子穿着一套愚蠢的衣服，绕到她身后左侧的墙壁拐角去，掏出硬币按△立刻扔在地上（速度要快），妹子会过来看，站在她身后掏出手枪将其作为人盾，然后迅速按 × 键将其打晕，捡起她掉落的无声手枪，朝着她的脑袋点一下。

原路返回街上（此时可以调出地图看地图的 2 层，一般目标都是在二楼东，不是的话建议读档），右转往回跑，再左转继续笔直跑，从左侧跑过两辆车，在第三辆车所在的位置左转，然后进入右前方的第一扇开着的门里，到院子后右转走到尽头，开门之后别进去，这时能看到一个厨师在切菜。一直开门观察厨师，右侧特写出现后他会转身离开，此时不要进去，继续在门口开门，直到这个厨师重新回到岗位上，就推门蹲着走进去左转走到楼梯口，然后爬上楼。在门口掏出无声手枪，开门后蹲着贴在门处不要走出去，开地图看，等目标回到我们西侧位置的时候（基本处于水平直线上），就往前走一点让门关上，站起来瞄准他的头部一枪搞定，打得羽毛直飞。跑过去拿起掉落的全部东西并换上衣服，右转撬门出去，左转进入右边的门后，再右转从缺口跳下，之后一百八十度转身跑回街上。

右转跑到头，再左转笔直跑到下一个路口，之后先右转再左转继续沿着街上往前跑，从右前方那个大黄鸟旁边的白门进去，左转上旋转楼梯，之后在顶楼白色的门前停下，右转到那个柜子前的角落，面对走廊一直等到红色大鸟拎着箱子上楼并进门，继续站在角落等，等到红鸟和黄鸟全部出来，门关上之后就走到黄鸟身后（他可能会看你但是没什么关系，但是行动要有效率），趁他转过身去的时候拿出麻醉针给他来一下，然后把尸体拖到我们刚才站的地方去，拿起他的枪放进怀里。推门进去那个蠢货可能刚好起身在走路，等他重新走回凳子上坐好，就走到他身后，他虽然会看你但是没什么关系，站到他正后方之后掏出钢琴线，将其勒死。如果进门的时候他刚从阳台那里往门口移动，可以趁他对面墙壁的时候就把他勒死。

拿起桌上的箱子，下楼出门，进入左前方的门里，再从左前方的门左转出去，左转绕过车，再马上右转笔直跑，尽头处右转从左边的第一扇开着的门进去，接下来要回到厨房那里，上楼拿回我们的衣服，厨师那里还是照常躲，一般来说他只要在切菜就可以蹲着往左走一点，快到楼梯就赶紧跑上去。换上西装后不要忘记再次拿起箱子，老方法返回街上，开地图看出口位置，跑过去离开。

MISSION 7: YOU BETTER WATCH OUT...

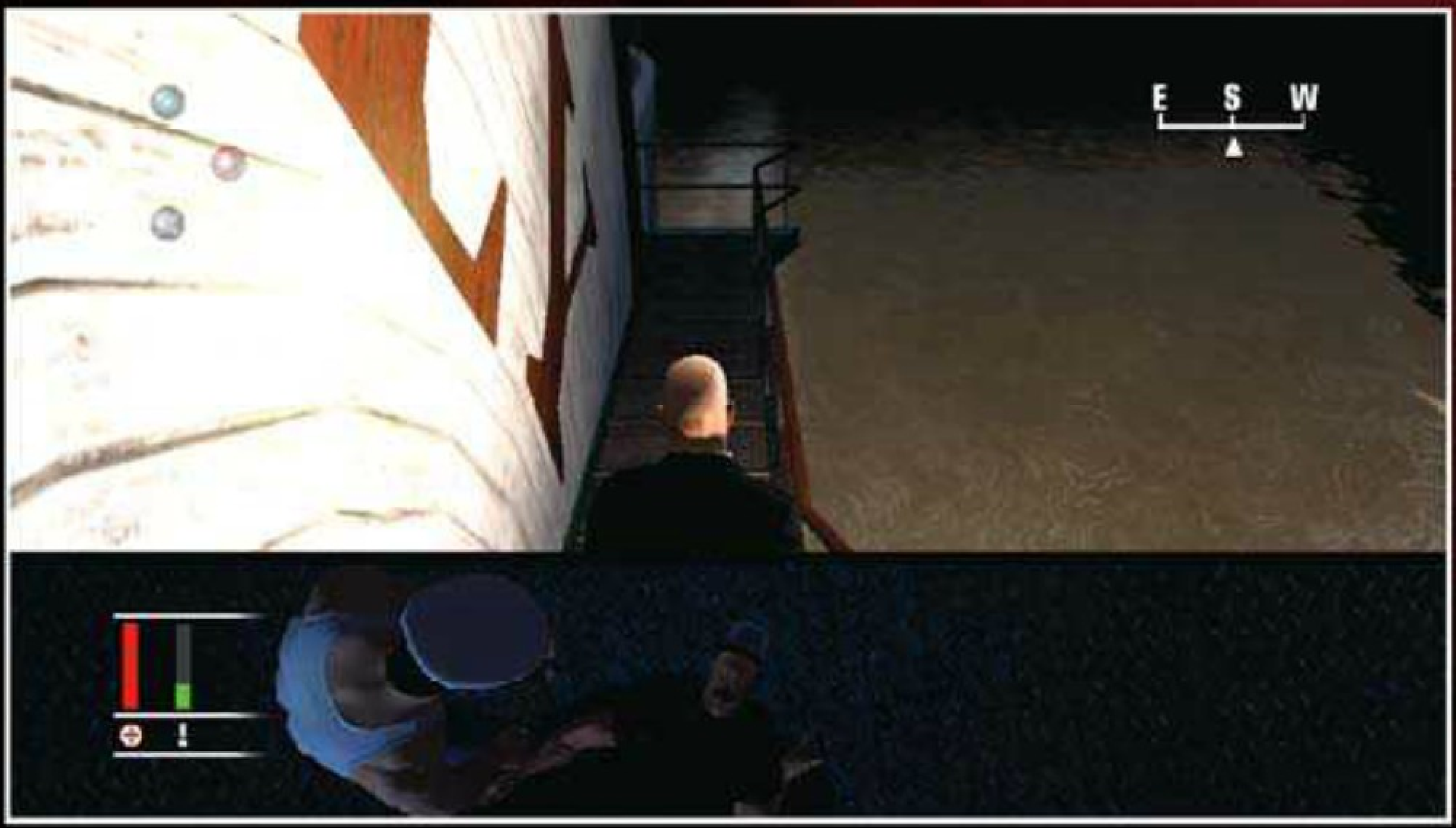
这一关我们需要无声手枪，因此如果没有的话请先把SILVERBALLER买个SILENCER的升级。往左前方跑，去两个站岗的圣诞帽蠢货的身后呼叫电梯，选择去一楼。出电梯左转再左转进门，之后立刻左转从正前方的门进去。往前跑左转进门，笔直跑到正前方的墙壁处，停住一百八十度转身，此时能看到一个敌人进入我们刚才进来的门，拿起麻醉针冲上去来一下。马上转身回厨房，这时能看到有个蠢圣诞老人在左前方，过去走到他身后，掏枪出来将其作为人盾，拉到右边墙角再将其敲晕。回到厨房两个桌子之间，掏出麻醉针在左手边的香肠上下毒，再拿起香肠，注射器也收进怀里。出门拿起敌人的枪并换上衣服，右转出去，跑到头左转，从两个人聊天的右手边门跑出去，左转往前跑一点再左转，跑到正前方泳池后再从左边绕，进去左侧的门里。

进门右转走，一直跑到另一侧的门进去，笔直往前跑到头，右转进入正前方的门内，一直下楼到底，右转出门能看到正上方是刚才泳池的玻璃底，掏出无声手枪一枪搞定。收枪跑上楼梯，出门后笔直往前，左转后进入正前方的门，再往前跑走右前方的“水门”。出水门之后在右手边的第一个路口右转，跑进两名敌人把守的门内，呼叫电梯选择“STUDIO”，在电梯里拿出香肠，再收起来。

出去之后看情况行事，这个时候如果狗刚好在面前，就让它先走再笔直进门，再左转进门，进门后贴着门右转，关掉门与档案柜之间墙上的灯，去左边的电脑前，等这个房间里的敌人去开灯的时候就赶紧拿起录像带（VIDEOTAPE），出门跑进左前方的门里，这时门口应该没有人了，有人就用硬币引开。进门后沿着右侧外围绕，看到阳台门就把香肠拿在手上，狗过来就按△键扔掉，然后就往前走一点把目标点死，之后狗会在目标身边乱窜，等狗也不动了就原路跑回初始位置，路上别忘记拿我们的衣服就是了。

MISSION 8: DEATH ON THE MISSISSIPPI

在初始位置马上上楼，右转之后来到走廊，马上左转跑一段路，这时会看到前方有个戴红帽子的人在慢慢往我们这边走，面对走廊栏杆，背靠着墙壁，这个人会从我们面前绕，此时立刻按开枪键把他推下去，这是目前为止最神速的一次刺杀了。左转并顺着走廊跑到底，从右侧翻出去，跳到对面铁栏杆后，速度放慢往前走，快出掩体的时候蹲下，等那个在走廊上抽烟的敌人转身准备进入门内，我们就可以出来沿着面前的白色木架往上爬，快到上层的时候请稍等，把视角转到右上方的走廊，在这里一直等到一个敌人走进门里，马上爬上去掏出钢琴线，跑到门的左侧站好，由于门是往外开的，这个敌人出来会往相反的方向走，我们正好被门挡住，等门自然关上了就冲过去将其勒死。迅速换上麻醉针，回到刚才门的右侧开门，没看到人就赶紧进去，就在进去的房门口右手边就是电灯的开关，马上关灯并跑出门，里面那个人过来开灯，此时我们就在门的右侧利用开门大法一直注意他的行动，等他转身准备回里屋，直接冲上去打一针，换上他的衣服。



把尸体拖到柜子里，转身可以看到桌上有个蛋糕，靠近蛋糕用致命的毒药给蛋糕打一针，端起来从进来的门出去。出门左转跑上楼，左转后能看到右前方的门口有个敌人，稍等一会他就会用手撑着墙，掏出钢琴线靠近他身边后蹲着接近并将其勒死，把其尸体拖到右侧的走廊扔下去，回到其站岗的地方，把霰弹枪扔到门右侧走廊的那边（稍微往前扔一点），避免等会被上来的人看到。捡起蛋糕进门，左转进入厕所，把蛋糕扔在有镜子的水池那里，然后站在进来门的左侧拐角，面对墙壁背对门口站，拿上钢琴线，等一名敌人进来并去上厕所，蹲着走过去勒死之。得手后马上出厕所门右转，这时会有另一个厨师与我们擦肩而过（稍微躲一下别一直站着给他看），马上跑到这个厨师进来门的右侧站着，这时会再进来一个敌人，等他走过去就蹲下近身，来不及了就跑一步上去勒死，把尸体拖到厕所的马桶边，这时可以拿上他们的手枪了，再把蛋糕捡起来（扔了那么多次早就摔烂了吧！）。

出厕所左转进门，跑进对面的门里，走到书桌前按照提示放下蛋糕，走到旁边那个胖子正身后稍微远点的地方，蹲下拿上无声手枪，靠近他之后将其作为人盾，把他挟持到左侧的门处（电视机右侧），对着门把手点一枪门就开了，进屋右转把他带到墙角打晕，对着脑袋补一枪，之后打开保险柜拿起里面的东西。不要返回刚才放蛋糕的房间，撬开屋子另一侧的蓝色门，出去之后别动，因为这里还有个人，拿出麻醉针，蹲着走过去给他来一下（根据前面行动速度的不同，他的站位会不太一样），之后调出任务菜单，应该就差一个人没杀了（杀了5个）。左转往前跑，下楼之后原路返回去把衣服换回来，然后返回到我们把第一个人推下去摔死的那个走廊，进入那个走廊右手边的第一扇门。进去后往前跑，从左手边的岔路口转弯，然后能看到一男一女搂着，稍等一会他们会进入右边的房间，在门口等到妹子出来（我们没有门卡，一定要趁妹子出来的时候进去），就蹲着走进去，用钢琴线把正好背对门口的敌人勒死，所有人就全部杀完了。

转身出门，左转跑，在第一个岔路口左转（刚好追上妹子），在道路尽头右转下楼梯（下楼后的路上一直会有人掏枪，但是没有危险，一直跑就对了），跑到底之后从左边的门出去，在左手边的第一个岔路口左转，笔直跑到头右转，再跑到头从左手边的门出去，下楼之后往前沿着走廊跑，看到救生船就靠近调查即可离开。

MISSION 9: ...TILL DEATH DO US PART

在初始位置右转走，顺着路跑进右手边的第一个岔路口，跑进岔路口能看到一个大院子，此时看左前方有个人走得很慢，他会一边走一边吐，他接下来要去的是左侧的破屋子，在那个地方一直等到他靠墙坐下并睡着，走到他身边去拿光他身上的所有东西包括手枪，最后再换上他的衣服。

笔直跑进正前方的别墅大门，中间一大群傻子跳舞可以从左边绕一下，进门后不要上楼梯往左前方跑，左转进入尽头的房间，再去撬左前方房间的门，成功后慢慢走进房间内，这时左边会有个人对你吼，迅速跑到他正后方，拿出无声手枪将其挟持为人盾，带着他转身往里面走，右转后进入尽头的房间，把他带进去打晕，换上他的衣服，回去刚才抓住他的位置把枪拿起来，从楼梯一直跑到顶层阁楼后迅速扔掉枪，右转能看到中央有灯的位置有个桶，不到桶的位置就左转，这是能看到前方的黑暗处有两个固定的矮小装置，去左边那个就会出现安置炸弹的按键提示，炸弹安置好后站在阁楼的楼梯口（往后退一点），把地图调出来，位置

选择 Outside，然后看着位于庭院中央的目标，一直等到他进入别墅内（有可能要等一会他才会出来），就先退出地图把引爆器拿在手上。再次迅速调出地图，把地图地点选择 1 楼，之后这个目标会一直折腾，我们要等的就是这个目标走到一楼最北侧房间的左侧（与这个房间左侧入口快呈一条直线的时候），立刻退出地图引爆，然后收起来赶紧一路跑到一楼，进入正前方的门，再从右前方的窗户翻出去。

翻出去左转能看到左前方有个木屋，顺着这个木屋的走廊往前走，快到尽头的时候左转，这时应该正好看到目标去右前方的河边，走过去把他推下去。这里如果稍微晚了一些的话，他已经打完水走向这边的木桥了，还是可以趁他在木桥的时候把他推进水里的。成功后回去睡着的敌人那里把衣服换回来（可以直接从别墅一层穿的），返回初始位置离开。

MISSION 10：A HOUSE OF CARDS

跑进前方的建筑物，左转再右转往前走，之后往右前方跑能看到前面有个赌场的牌子“CASINO”，这个牌子下方右侧的门进去，然后再进入右前方的门，左转跑进入尽头的门，再跑到左前方跟女酒保对话（这段剧情最好不要跳）。剧情过后原地左转，能看到一个穿红衣服的人往厕所去了，赶紧拿起钢琴线追上去（进门的时候顺手关门），把他勒死后拖进左边的第一扇门内的左边角落里，拿起他掉落的全部东西。回到赌场招牌的大厅，从招牌左侧的楼梯上去，按正前方的电梯呼叫按钮，然后等着，之后会有一个提着箱子的绿西装男想要进电梯，在他进电梯前，提前把硬币拿在手上，他快到电梯前面的时候就一扔，然后马上自己冲进电梯，选择“CLIMB HATCH”，然后拿出钢琴线，在洞旁边等着，等电梯一移动起来，就马上从上面把目标勒死，拿起他掉落的门卡，迅速从洞跳下去，把箱子捡起来。

不要出电梯，调查旁边的按钮选择“LOBBY”，出来之后下楼，左转回赌场，这次走左边的入口，再进入左侧的房门，继续走能到达屋外，把箱子放在正前方铁网的左侧，转身回建筑物内（之前把身上所有的枪丢在门口），去电梯选择“7TH FLOOR”。出电梯左转跑，在尽头左转，在右手边的第一个岔路口右转，跑到底左转，跑到底再右转，最后在左转一次来到尽头房间，刷卡进门，拿起地上的箱子就赶紧返回电梯里（提起这个箱子之后，见人就不要跑步），再次选择“LOBBY”。去刚才和酒保对话的房间，往前跑有两个人在站岗，过去给他们搜身，进入 VIP 区后马上左转，进入右手边的第一个房间，之后一直等到目标进来，剧情过后把箱子放在地上，然后会有个妹子过来跳舞，妹子开始跳后，掏出金币，扔在目标现在坐着位置的右边（以面对他为准），随后他和妹子会都挤过去看（如果目标没移动到右侧也没关系，只要他身后够我们挤过去），过一会妹子会跳着走，他就会原地鼓掌，等妹子走远了就换钢琴线把目标勒死，慢慢走出 VIP 区（带进来的箱子不要了），最后回到刚才放箱子的地方，把枪都拿回来，箱子拿上，离开。这一关过后，我们就有五百万了。

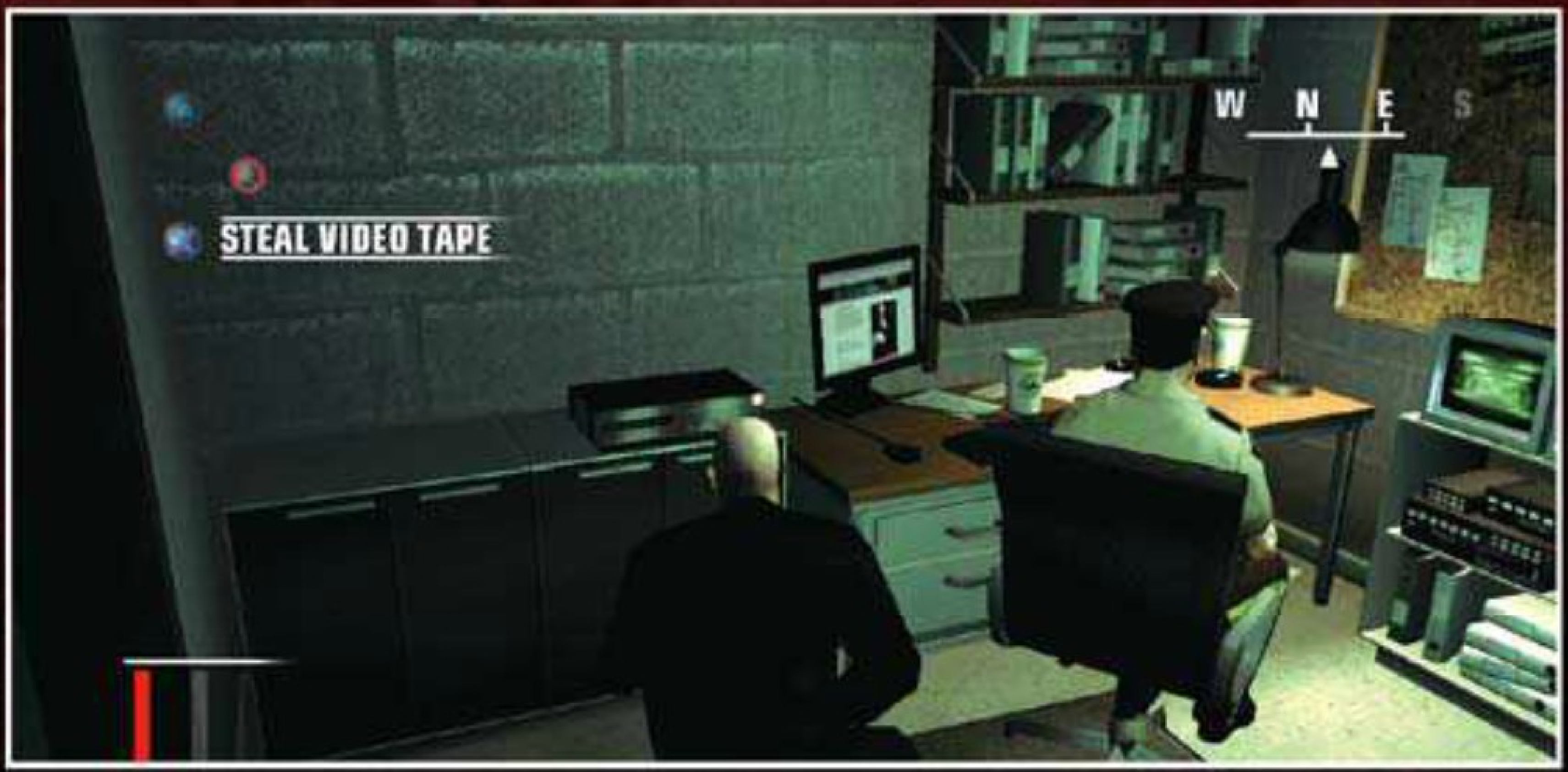
MISSION 11：A DANCE WITH DEVIL

往右前方停车场的地下通道那里跑，右侧有个值班岗亭，在岗亭的玻璃前面蹲下里面有个值班的敌人就会出来，他出来之后就蹲着进入值班室，偷了左侧的录影带就出来，然后跑回初始位置正前方的大厅，和前台对话。之后跑进右前方的门，下楼到底，躲进门对面的柜子里。等一个敌人从正对面的门里出来并上楼，就蹲着走进对面的门，贴着墙壁左转，然后躲在右前方加长黑轿车的车头，蹲下，拿出麻醉针注意下层远处的敌人，运气够好的话，这个人会刚好走到我们左下方停下。他一转身，就马上站起来从左侧的楼梯绕下去，追过去给他打一针，拿起他的枪并换上衣服，把尸体拖进右边墙角的垃圾箱。

往前跑到这个停车场的正前方的墙壁（以站在刚才给敌人打针的位置为准），换上右前方角落卡车尾部的衣服，往回走一点把枪全部扔在地上。往回走左转，去右边的电梯，等敌人搜身完毕，进入选择“TOP FLOOR”。出电梯后笔直进门，然后从大厅中央右侧的门里出去，进门笔直跑，左转走，再左转进入一扇门，然后再进入右手边的第一扇门。去右边洗手间位的右侧角落站好，掏出钢琴线，他来了就蹲下并关上门，过去把他勒死，拿起他的手枪并换上衣服，确认外面没人就赶紧出去，并转身关上厕所门。原路返回刚才的钢琴房间，不要右转回大厅，而是笔直跑进正前方的门，再跑到头进入右前方的门（不是正前方有敌人把守的那个）。先调查房间桌上的笔记本，再躲进左前方角落的柜子里，把地图调出来一直等（时间有些长），等第二个目标从面前的门口进来，她进来后会现在门口站一会，然后往右侧走，差不多不会看到我们了就马上出来，换上毒针蹲着跟着她走，她会在窗前左转，过去打一针，成功后拿起她的枪。

出去，左转进门，再左转呼叫电梯，选择“GARAGE”下楼，去换衣服的车后面拿回自己的武器，再回头进入正前方的电梯（刚才电梯的左侧），选择 BASEMENT。出电梯左转进门，笔直跑到闪闪发亮的地方右转，然后往前跑能看到正前方吧台那里有个穿大红色衣服的人，靠近他会发生剧情。跟着这个人走，剧情过后要在这里把这个人打死，先笔直往前跑并右转，然后往前走就能看到这个人在右前方的对面，慢慢点把他点死，然后把这个区域的单手枪都收起来（其实就一把 MP7），去他尸体那里拿上钥匙。离开房间，原路返回吧台，在吧台处右转，笔直跑到头从闪亮亮的门里进去，出门先躲到左前方的箱子堆后面，如果这时另一名目标还在房间里，就直接跑到左前方，地图上显示 T 字形的位置，把那里靠墙的一台机器做个手脚（如果有人巡逻，要在那个人没看到你的时候），弄完最好能回到箱子堆后面躲躲，等目标出来往刚才的地方去了再一口气跑回停车场。如果目标正在这个 T 字形的位置，那么就要等一轮，等她重新进去房间后再启动。启动完毕就可以走人了。

回到停车场之后就在存放过尸体的垃圾箱旁边等，等看到目标死亡的特写镜头后，就换回自己的西装，面对我们换白色西装的那辆面包车，去右前方的蓝色车那里，离开的按键提示就会出现。



MISSION 12：AMENDMENT XXV

笔直跑，然后左转进入建筑物，接着再次左转进入洗手间，在洗手间内门外敌人可以看到的角度放上小炸弹（放的时候关上门），之后会有敌人进来查看，关上门，给他来一麻醉针，然后换上衣服，枪就暂时不需要了，人拖到门的左边角靠墙，推门出去，再立刻关上。出门左转走过安检（报警不用理会），笔直往前走进正前方的门里，再进入左手边的第一个门。进去后稍微往前走一点，走过左侧的敌人那里，蹲下走到前方的桌子上，拿到门卡，并偷走小显示器旁的录影带，转身出门，左转笔直跑进门，再跑到底刷卡进门，顺着惟一的道路一直跑上楼梯，再进门。进门后马上右转进门，再来到左前方角落的左侧门前，确认左边的敌人没有看这边再撬门（有个敌人正好在往这边巡逻就等他站定并转身再动手）。进门右转，准备进门，如果目标正好出门，就绕到他身后将其勒死，拿上门卡和枪，再把尸体扔进这个屋子里钢琴旁边的箱子。如果目标在里面的屋子，就随意绕到他身后，把他挟持为人质，带到这个房间打晕再补枪，再搜刮遗物，尸体扔进箱子，转身出门。

从刚才进来这里的门跑出去，右转上楼梯到顶进门，右转后进入左手边的最后一扇门内，进门立刻右转再进门，在从正前方的窗口出去前，先换上右侧桌子上的衣服，翻窗出去下梯子。

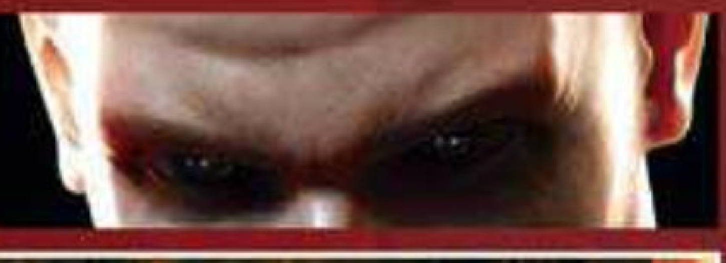
笔直往前跑，右转，往前走一点把小炸弹 RU-AP MINE 扔在左边两个小平台差不多中间的位置（贴着两个小平台中间的那些铁杆一样的东西，按△键放下），再左转一直跑到头，再左转，然后先不要去右前方角落的门，保持一定距离靠墙站着等，我们要一直等到人从里面出来，并且面朝栏杆背对我们，就蹲着走过去掏出无声手枪，将其作为人质挟持到左侧大圆盘左边的右侧角落，将其打晕，换上他的衣服（这里可能有两种 NPC 会出来，不管哪一种都行，如果是警卫的话，别忘记把枪也顺手带走）。刷卡进门，往前跑再右转，接着穿过办公区域从右前方角落的门进去。跑下楼，从左前方的门进去，进门左转走，再从右手边的第一个路口转进去，最后进入左手边的岔路，调查尽头的门发生剧情。

剧情过后马上掏出引爆器拿在手上，从目标逃跑的门里出去，然后一直进入正前方的门，没路后右转，穿过办公区域回到刚才我们进来的门里，接着一路跑回屋外，进入院子就开始一直拼命按引爆器，一边按一边往梯子那边跑，然后我们接近到一定距离就可以把他炸死。拿起他掉落的枪，爬上梯子翻进窗户，换上左前方的衣服，从左边的门出去，左转下楼，笔直跑出门，接下来的大厅就很熟悉了，最后一路狂奔跑回我们第一次弄晕敌人的厕所，换上自己的衣服，出建筑物大门后，笔直跑向对面的铁门离开。这个过程中惟一要注意的就是开关厕所门的时候不要被其他人看到。

MISSION 13：REQUIEM（隐藏关）

制作成员表出现后，马上拼命转动左右摇杆，满状态复活以后，立刻冲到离自己最近的一个敌人身后，把其挟持为人质，然后利用人质的掩护把全部的人都打死（最好是爆头），开地图看，杀到只剩下三个人的时候，就可以把人质弄死了。剩下的三个人中有两个手无寸铁在出口等死，还有一个坐在轮椅上，不过他有枪，快速把他打死就行了。这段时间里我们可以去拿上所有可以带走的武器。

奖杯攻略



奖杯总数	25	铜杯	15	银杯	0	金杯	9	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	18小时左右（依操作技术时间可增可减）
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	有（有一个算“半错过”）
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 三作的白金路线差不多是一个流程：理论上可在一个周目内搞定，直接以 PRO 难度开始游戏即可，只不过其他的要素都被迫要在最高难度完成，如果这么做白金难度会增加 1.5 个点。本作有新手难度，因此推荐第一遍打新手，搞定除了普通难度通关、专家难度通关、职业难度通关以及普通、专家、职业难度五个最高评价，和恶名值相关之外的全部奖杯。

2. 本作没有任何与评价相关的武器奖励，因此如果不是为了挑战自己，不必强求每关都获得最高评价。不过，获得最高评价后获得的血汗钱更多，因此为了早日攒到目标数量的金钱，各位请在新手难度中尽量达成最高评价，这样也算是节约了自己刷钱的时间。在赚到 500 万并解锁奖杯之前，只可以花钱买 SILVERBALLERS 的消声器（只买消声器的话，全高评价在差不多第 10 个任务的时候就能达到要求金额），因为不少关卡要想拿到最高评价需要它。其他的钱全部留起来。钱攒到位后如果心急的话，可以进游戏把某两、三种武器的升级买完，再读档买剩下的，这样武器奖杯就都分开跳了。不过本人还是建议通关后再来做这件事情，不然反而麻烦。

3. 新手难度通关之后，请在新手难度中把全武器以及其他条件奖杯都拿到，留下恶名值相关奖杯和难度、评价相关奖杯（因为新手难度恶名值系统不会开启）。

4. 选择普通难度，可以直接从第二关开始打（还是老存档，同一存档不同进度是分开储存的），然后故意制造混乱，打 2 关就能解锁“恶名值全满”这个奖杯，具体注意事项可以参考后文相关位置。

5. 将最高难度通关，最高难度中至少有 5 关要拿到最高评价，大家第一遍都积累的一定经验，选自己觉得顺手的 5 关来达成就行。

全武器收集

本作的全武器收集和前两作的要求有些不一样，首先本作有不少组织提供的默认武器，这个部分的收集自然也就免了。近战武器的收集在本作中完全取消。其他方面的注意事项基本都和前作一致，铃没有刻意在本作刻意尝试带出去的枪丢掉后是不是会从总部里消失，也不想去尝试（主要是被《沉默刺客》给弄怕了），反正有不少好的单手武器可以使用，而且也没必要丢掉我们的枪。对于组织提供的双手武器，并不能在关卡初期就持有，而是要到地图上相应的位置（“ICA”标记处）去取得，单手武器则没有这方面限制。双手武器一次只能选择一把，多选的话之前选择过的会被替换掉。

武器类型	枪械	位置
手枪（第一格）	Bull.480	A New Life关卡中男目标的身上。
	SLP.40.S	The Murder of Crows关卡第一个被我们杀死的女目标身上。
	SLP.40 Pistol	大部分敌人的标配手枪，比如Flatline关卡就有很多。
	Snub Nosed	Death on the Mississippi大部分普通敌人的身上，比如水手。
	Six Shooter	Till Death Do Us Part关卡大部分敌人身上都有。
	Desert Eagle	许多刺杀目标身上都有，比如A Dance with the Devil关卡中那个上厕所被我们勒死的家伙身上。
冲锋枪（第二格）	MP5	A Dance with the Devil关卡，和我们决斗被打死的红衣男身上。
	MP7	A Dance with the Devil关卡与红衣男决斗的房间里。
	MP9	The Murder of Crows关卡的敌人身上。
	TMP	Flatline中某位屋内警察的身上，或者A House of Cards关卡中的803房间里的敌人身上。
	SAF SMG	A Vintage Year关卡中那个在拉大提琴的目标所在建筑物的敌人身上。
重武器（第三格）	Shotgun	A Vintage Year关卡和Till Death Do Us Part关卡中的敌人身上都有。
	M14	Amendment XXV关卡中军人的身上。
步枪（第四格）	FN-2000	A Dance with the Devil关卡中，那个上厕所被我们勒死的面具男手中的手提箱里。
	SG552	The Murder of Crows关卡中，一群大鸟们开会的房间里。
	Air Rifle	A New Life关卡，别墅右侧有个小孩搭的树上小屋，里面的桌子上。
组织武器1（第五格）	W2000 Sniper	初期获得。
	M4	初始获得。
组织武器2（第六格）	SP12 Shotgun	初期获得。
	SMG Tactical	初期获得。
	Silverballers	初期获得。
狙击枪（第七格）	Elephant Rifle	Till Death Do Us Part关卡中的胖子目标LeBlanc在本关刚开始时所在的房间里的墙壁上（二层）。
	Dragunov	A Dance with the Devil关卡中，杀死天使妹子的办公室（第二个杀死的目标），枪在我们调查的笔记本所在桌子靠右下方的手提箱里。
	Kazo TRG	The Murder of Crows关卡中，目标Raymond Kulinsky所在的房间里的地上（他的位置有一定的随机性，总之都是在二楼）。

Perfect Assassin 白金

取得条件：获得其他全部奖杯。

1st mission complete 铜杯

取得条件：以任意难度完成第一关。

Rookie mode complete 铜杯

取得条件：以新手难度完成游戏。

Normal mode complete 金杯

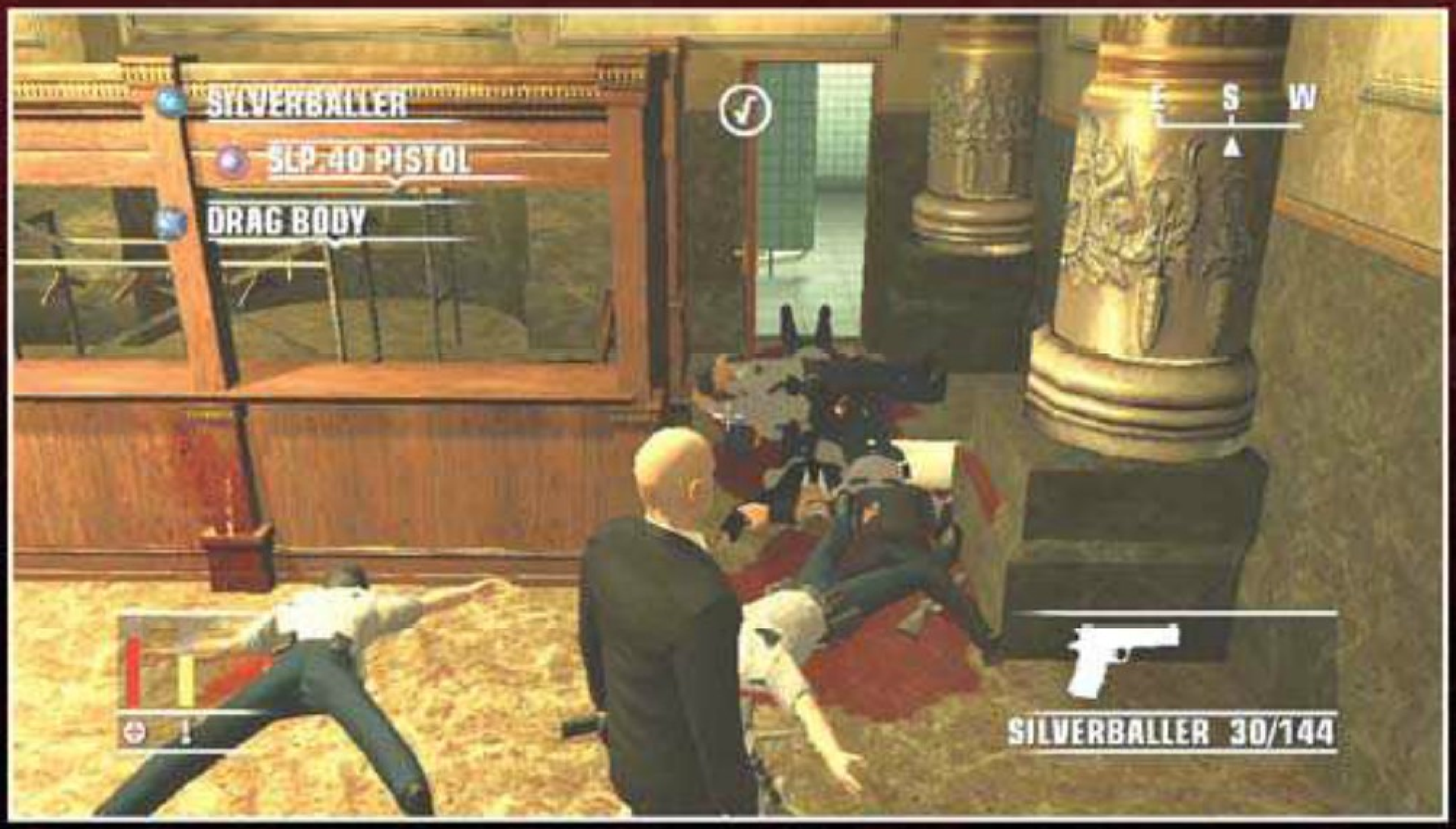
取得条件：以普通难度完成游戏。

Expert mode complete 金杯

取得条件：以专家难度完成游戏

Professional mode complete 金杯

取得条件：以职业难度完成游戏。



Redemption 金杯

取得条件：完成隐藏关卡。

奖杯说明：第12关结束之后，会有一连串的动画，之后我们能看到47号“已死”并躺在棺木上，这时制作成员表会出现。此时马上不停旋转两个摇杆，光头就会满状态原地复活。具体请见前文流程攻略。

Accidents do happen... 铜杯

取得条件：制造出一起“意外杀人”。

奖杯说明：按照前文流程攻略来打的话，这个是自然解锁的奖杯。

47 kills 铜杯

取得条件：以47杀的成绩完成一个任务。

奖杯说明：在Curtains Down关卡达成比较容易，新手难度的时候带上威力强大的单手武器来这一关杀，战斗准备的时候可以在商店买止痛药或者性能好的防弹背心。开始就去厕所，站在厕所打大厅的敌人，等持枪敌人杀得差不多了，就杀目标，差不多40人的时候存档再过关，看成绩结算是多少人。看好差多少人后，立刻选择重挑战“RESTART”，而不要点继续，之后再度回到本关开始，读取关卡中存档，把剩下的人数杀完，过关。

5 Normal Silent Assassins 铜杯

取得条件：在普通难度达成五个最高评价。

5 Expert Silent Assassins 金杯

取得条件：在专家难度达成五个最高评价。

5 Professional Silent Assassins
金杯

取得条件： 在职业难度达成五个最高评价。

奖杯说明： 难度评价奖杯向下兼容，注意需要在职业难度里完成五个最高评价就可以了，按照前文的攻略来就不会有问题。

Silent Assassin
铜杯

取得条件： 获得一个最高评价。

Notorious
金杯

取得条件： 恶名值全满。

奖杯说明： 以普通难度开始游戏，直接选第二关A Vintage Year。为了确保安全，这里推荐每一关都先安静地把目标杀死，然后存档并找个好位置开始屠杀，这样的话就算不小心被人打死也不至于重来太多，活用存档机会，有钱的话再买个止痛药。杀敌的时候先处理那些拿枪的，然后别忘了杀一些平民，但是不要全部杀完，因为你要留下大批目击者，去院子里在他们眼皮底下开枪，这一关还有个扛摄像机的，不要杀他让他拍。这样能涨大量恶名值。之后打下一关，也是同样战略，相信各位杀47人的时候已经来这一关屠杀过，在厕所门那里处理敌人就好了，别忘了还是要杀几个平民的，让更多的人看到你杀人开枪，然后杀死目标走人。两关下来恶名值就足够了。要想恶名值快速增加，各位最好是穿着自己招牌的黑西装来屠杀。另外，重挑战已经通过的关卡是不能累计恶名值的，这个一定要注意，如果之前没打好但是已经过关了，惟一的办法就是出去开个新存档，再来一次。

All firearms collected
金杯

取得条件： 获得全部武器。

奖杯说明： 前文相关部分已有详细说明。

Fully customised Silverballers
铜杯

取得条件： 购买全部Silverballer的升级。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

Fully Customised SMG Tactical
铜杯

取得条件： 购买全部SMG Tactical的升级。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

Fully Customised SP12 Shotgun
铜杯

取得条件： 购买全部SP12 Shotgun的升级。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

Fully Customised M4
铜杯

取得条件： 购买全部M4的升级。

奖杯说明： 请参考下面的奖杯。

Fully Customised W2000 Sniper
铜杯

取得条件： 购买全部W2000的升级。

奖杯说明： 之前已经说到，由于本作没有“全武器升级购买”的总奖杯，只有每个武器单独买满的奖杯，因此可以在凑足了五百万之后先买满几把武器，让奖杯弹出，然后再读档重新买满剩下武器的升级。不过需要注意的是，本作买满一个武器的升级之后，必须打完一关才能够跳升级的奖杯（过关结算的时候），推荐打A New Life这关，因为非常之短。如果需要读档的话，等奖杯跳完之后就不要点储存了，选择退出再读档就行。由于买完升级奖杯不是立刻就解锁，非要打一关，因此本人推荐不用着急，如果基本上每关都是最高评价的话，通关之后的钱是足够一口气买满全部武器升级的。

Special Rating
铜杯

取得条件： 获得一个特殊评价。

奖杯说明： 除了常规评价外，如果用特定的方法完成某个关卡还能获得特殊评价。特殊评价有许多种，有的特别难，前提都难满足，其中最简单的就是“The Russian Hare”，这个评价要求我们只用狙击枪杀死目标和其他敌人。最好达成这个关卡是A New Life，带上组织给的升级过的W2000（这个是装在手提箱里的，关卡一开始就拿在手上）。开始后直接跑过别墅门前，去别墅右侧隔壁那个小孩子搭的树屋里（很明显，还插了一面骷髅旗帜）。上去之后把手提箱里的枪拿出来，对着游泳池那个地方把敌人点死，然后这是右侧会出现特写镜头，会有增援敌人乘坐豪车赶过来，我们就不用管了，在这个位置把过来查看尸体的敌人一枪枪点死，由于他们来得比较慢，因此要有耐心，慢慢等。本人在等待的过程中没有杀那几个平民，建议各位也不要杀吧！即使他们一直在跑来跑去，不过目标妹子跑过去倒是有被我点死，再等几分钟还是没人来，就收枪下楼（这时可以存个档）。拿着狙击去在卡车里进行监控的两个敌人那里，利用车的遮挡拿出枪，先把门口站岗的敌人点死，然后点屋内沙发上目标，最后打开车尾的门把里面的两个蠢货也打死。进入别墅看看有无漏网之鱼，有的话就打死，没有的话就去院子里妹子的尸体那里拿项链，如果找不到妹子的尸体，那么证明她的尸体可能被装尸体的袋子装好并放到一楼那个显示有“S”标志的房间了（调出地图能看到房间一楼屋内显示有平民尸体，但我们没杀过其他平民），过去拿起项链，从出口离开即可。

Tier 2 Kruger Schmidt
铜杯

取得条件： Kruger Schmidt等级二升级包解锁。

奖杯说明： 随流程自动解锁。

Tier 3 Kruger Schmidt
铜杯

取得条件： Kruger Schmidt等级三升级包解锁。

奖杯说明： 随流程自动解锁。

Tier 4 Kruger Schmidt
铜杯

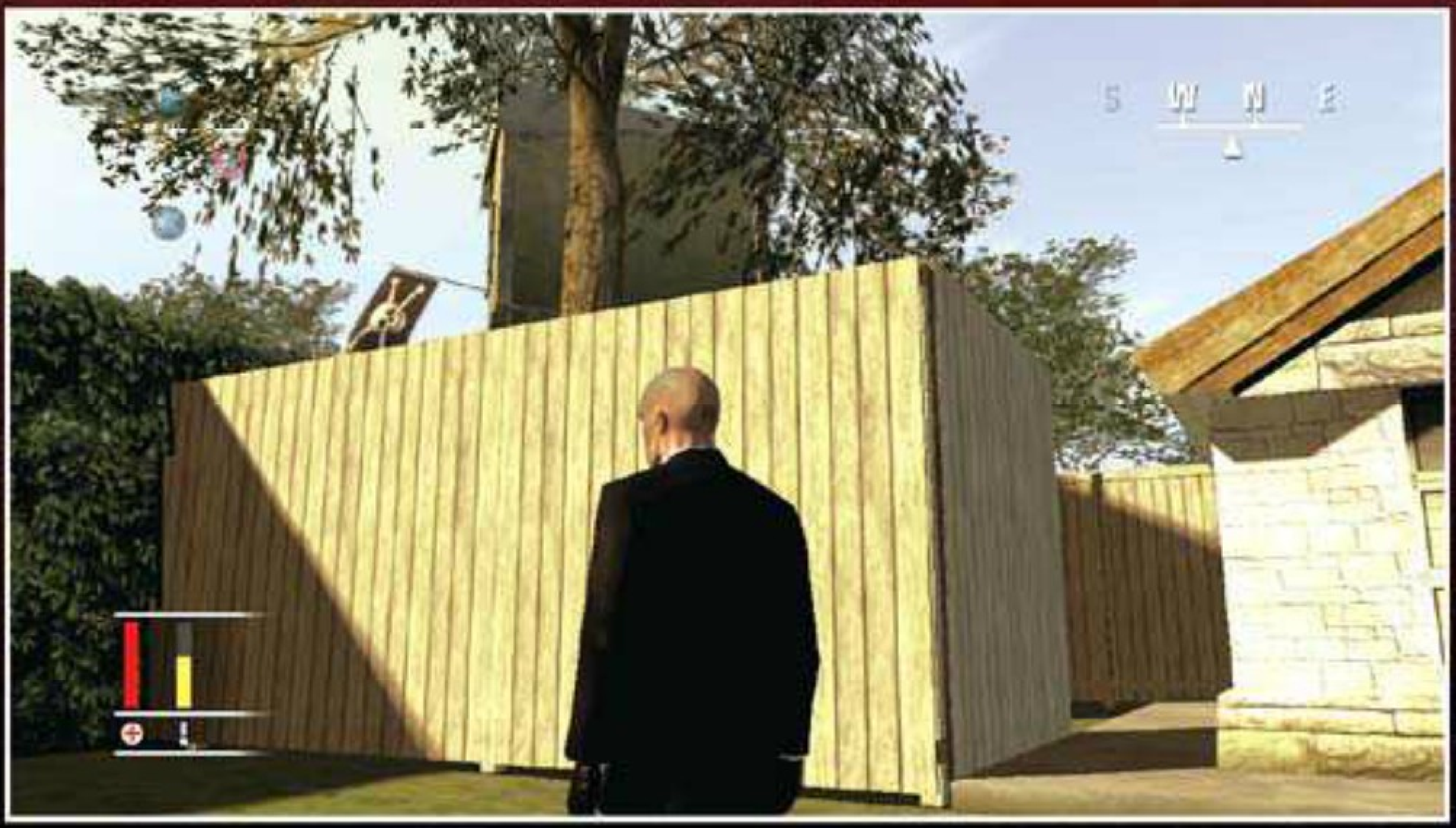
取得条件： Kruger Schmidt等级四升级包解锁。

奖杯说明： 随流程自动解锁。

High Roller
金杯

取得条件： 赚取五百万美元。

奖杯说明： 这个五百万美元要求是持有，而非累计获得，也就是说钱包里的钱到五百万才会解锁。前文已经说到，在新手难度下尽量获得最高评价，这期间只买SILVERBALLERS的消声器，其他一概不管，差不多到第十关的时候钱就到位了。



文 狼来了&隐身会员
美编 心の永恒

经过大幅度的系统调整并追加了不少新要素，《忍者龙剑传 3 刀锋边缘（简称《忍龙 3 RE》）》的最终形态终于在 PS3 平台上与大家见面。由于篇幅有限，本次的攻略主要面向中级者，围绕着白金奖杯来展开，试炼部分的攻略是由世界范围内少数几个将《忍龙 3 RE》中的全部试炼踏破的“武器帝”为大家撰写。因为随游戏附送的（中文）说明书里有模式简介、基本行动讲解等内容，因此文中就不再重复介绍菜单、模式等内容了。最后祝各位勇于挑战自我的动作游戏爱好者们早日达成白金。

忍者龙剑传3 刀锋边缘	Koei Tecmo	动作
PS3	NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge	繁体中文版
	2013年4月4日　1人	新台币1180元
	无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上

系统剖析

基本操作

指令	动作
L1	防御
L1+左摇杆	里风（滑铲）
L2	架弓
R1	重置视点
R2	架弓状态中放箭
△	重攻击/断骨
△蓄力	绝技
□	普通攻击
○	手里剑
×	跳跃
△+○（忍术槽蓄满时）	发动忍术
左摇杆	移动
右摇杆	调整视点
右摇杆（架弓时）	调整放箭点
R3（长按）	显示目标方向
R3（架弓时）	拉伸镜头
方向键上	切换武器或忍术
方向键下	出招表
SELECT	进入强化界面
START	暂停菜单

画面说明

①体力槽　②忍术槽　③Karma取得情报
④当前Karma总量&业锁之刻倍率　⑤BOSS的体力槽

奥义简介

飞燕

说明：空中进行冲刺斩击的招式，具有一定无敌时间

指令：跳向敌人，空中左摇杆推往目标所在方向按△

应用技巧：对手持火箭筒的雇佣兵，基本是必杀，出招具有一定

无敌时间，并且招式位移大，可快速接近远处的敌人，也可利用无敌时间回避一些敌人的强力攻击。

风驱

说明：锁定敌人的位置，跳向敌人

指令：同时按□ + ×

应用技巧：可自动锁定并跳向离自己最近的一个目标，空中可以衔接飞燕、或者风路。

风路

说明：踩头，造成敌人硬直

指令：处于敌人头顶上方时按 ×

应用技巧：一般衔接在风驱之后使用，可造成敌人硬直，以便为后续攻击做准备。

空中狙击

说明：空中用弓箭精确锁定攻击目标弱点，需要消耗一定量的忍术槽

指令：跳跃状态下长按 L2

应用技巧：可精确瞄准敌方空中单位的弱点部位攻击，以便快速杀敌，比如瞄准重武装兵背后的燃料推进器和武装直升机两侧的导弹，前者能直接秒杀重武装兵，后者则可以让直升机一段时间内无法射出导弹。

冥想

说明：消耗忍术槽恢复自身体力

指令：长按 L3

应用技巧：消耗忍术槽恢复因受伤而消退的体力，在一些高难度试炼中是很有用的技巧。

空蝉

说明：消耗忍术槽瞬移到敌人后方的技巧

指令：当敌人攻击到自己前的一瞬间按 L1+ ×

应用技巧：当被多个敌人围攻、或者自身处于硬直状态，无法招架敌人攻击，被攻击的时候使用空蝉，可以瞬移到敌人背后，以便快速扭转被动的局面，这是个非常实用的技巧。

四方轮

说明：向四周投掷多枚手里剑

指令：右摇杆旋转一周 + ○

应用技巧：四方轮可以逼迫围攻上来的敌人进行防御，以便扭转被动局势，也可逼迫隐形的幽灵兵现身，以便确定他们的方位，被断肢的魔神凯尔萨斯会使用自爆攻击，四方轮也可有效地造成其硬直，避免被其自杀式投技命中。

断头摔

说明：又称“首切投”，将敌人投掷出去的破防投技

指令：跳向人类敌人时同时按□ + ×

应用技巧：被多名敌人围攻时，使用首切投将敌人投掷出去，可快速突围，招式发动过程具有无敌时间，注意只对部分敌人有效。

反击

说明：化解敌人的打击技，并重创对方

指令：防御敌人打击技的瞬间按□或△

应用技巧：被敌人连续攻击时，可在防御的瞬间反击，以便扭转被动局面，为接下来的攻击做准备。

天驱（红叶限定）

说明：就是一般动作游戏里的二段跳

指令：跳跃状态中再次按 ×

应用技巧：红叶的二段跳后，可以衔接一些很强力的攻击手段，以便快速打开局面或者重创 BOSS。

TIPS 流程中不少地方需要用弓箭来击落直升飞机或者飞行的杂兵，这里介绍一个快速射箭的方法来增加效率。操作是一直按着 L2 键处于架弓状态，然后按 R2 放箭后立即迅速输入里风（L1+ 左摇杆）的指令来取消射箭的硬直，接着就可以在滑铲结束后立即射出下一箭。

红莲一叶（红叶限定）

说明：消耗忍术槽释放一个火球

指令：同时按 L1+ ○

应用技巧：红莲一叶是空蝉的进阶形态，被攻击的瞬间使用，不仅可以回避敌方的攻击，同时释放的火球还能伤到对手，只是相对于空蝉，需要消耗更多的忍术槽。

风车苦无（霞限定）

说明：将 6 只苦无合并在一起形成风车苦无

指令：长按○或 R2

应用技巧：可蓄力攻击多名目标，实战意义不大。

浮舟（霞限定）

说明：将敌人抛到空中的投技

指令：接近敌人同时按 L1+ ○

应用技巧：可以将处于防御状态的敌人抛到空中，之后可衔接各类打击技，此招具有一定的无敌时间，被敌人围攻时使用浮舟，也可利用无敌时间回避敌人的连续攻击，此外对已经断肢的敌人使用浮舟抛空后，可按△将其断骨必杀。

樱惑（霞限定）

说明：消耗忍术槽回避敌人的攻击

指令：被敌人攻击的瞬间同时按 L1+×，

应用技巧：同样是空蝉的变形，可手动控制方向，瞬移到远处的敌人背后。

固有系统

断肢

触发条件：使用各种打击技连续攻击敌人，有一定几率将敌人断肢

特征：断肢部位分为头、手臂、腿，其中断头为必杀、断手或断足的敌人（地蜘蛛忍者以外的杂兵）机动性大减，靠近玩家时会有较高几率使用自杀性投技对玩家造成巨大伤害，地蜘蛛爪忍和刀忍，被断手后，行动依旧敏捷，会直线冲刺到玩家附近使用自杀性投技攻击玩家。

灭却

触发条件：靠近已经断肢的敌人，按△便可将敌人斩杀

特征：灭却的全称是“Obliteration Technique”，俗称为 OT 或终结技，发动时会积攒较多的忍术槽，此外也可以避免断肢的敌人发动自杀性投技。

断骨

触发条件 1：当敌人使用破防的投技时，会全身弥漫黑雾，此时按△与敌人相杀，便可触发断骨。

触发条件 2（霞限定）：对已经断肢的敌人，使用投技“浮舟”将其挑空，在其未落地时按△便可触发断骨。

特征：断骨对普通杂兵是必杀性攻击，画面表现为拦腰斩断，断骨发动成功后会恢复一些体力，这在高难度游戏中是相当有用的技巧，需要熟练掌握。

连锁断骨

触发条件：断骨发动成功后，连续按□或者△便可对周遭的敌人发动连锁断骨。

特征：连锁断骨发动的次数和武器等级以及敌人的种类有关，其中对人形杂兵连锁断骨的次数为当前武器等级 +1（即 1 级武器连锁次数为 2，3 级武器连锁次数为 4），对蛇形奇美拉和巨猿形奇美拉成功发动断骨后，不能继续连锁断骨别的敌人，极忍难度下贝雷帽刺客兵会反抗断骨，虽然还是能将其断骨杀死，但是无法连锁攻击之后的敌人。

绝技

触发条件 1：长按△，便可形成绝技，蓄力绝技等级最高到 LV3，这和武器等级有关，1 级武器只能蓄力到 LV1 绝技，相应的 3 级武器可以蓄力成 LV3 绝技。

触发条件 2：当前战点以蓄力绝技以外的招式连续击杀敌人到一定数量后，武器便会变红（剧情模式中隼龙的右臂变红），此时按住△便可发动最强的 LV4 绝技。

特征：绝技的全称是“Ultimate Technique”，简称 UT。LV4 绝技的动作和蓄力形成的 LV3 绝技相同，但是攻击力大幅提升，限制条件为当前战点结束后，武器便会恢复常态，LV4 绝技不能继承到下一个战点使用。

防御与回避

回避比防御要重要，但是防御也是必不可少的，注意防御并不是完全安全的，很多敌人都会使用破防的招式，而且几乎每个敌人都有投技，一味防守就是找死。不过利用防御吸引敌人使用破防攻击，然后使出附带无敌时间的里风躲开再反过来将敌人断骨是一种经常用到的战术，也是重要的转守为攻的手段之一。

杀戮的凶手

“杀戮的凶手”在本作中经过调整，暴走时隼龙不再需要在恶劣的视野中以仅有的挥砍来斩杀敌人，取而代之的是玩家会进入一个特殊的空间，在空间里隼龙的体力会缓缓下降（可以发动忍术或断骨来回复体力），只要将空间里的敌人全数消灭就会恢复正常。

忍术

前作流程里惟一的忍术——火炎龙无法在流程初期使用，名字也变更为“真·火炎龙”，而初始状态下隼龙只有火炎龙一种忍术，作用为锁定敌人射出火炎弹，等级越高射出的火炎弹数量越多且威力越大。随着流程的推进或收集黄金甲虫可以解锁“破魔裂风刃”、“暗极重波弹”以及“真·火炎龙”，而绫音、红叶和霞都只有一种专属的忍术。

体力系统

战斗中想回复体力就只能靠发动忍术或战斗结束后进行自动回复，敌人对玩家造成的伤害不是作用于回复的上限，而是直接作用于体力总值的上限，在很多困难的连续战斗中会陷入体力越打越少的情况，所以忍术槽蓄满后不用太吝啬，适时发动忍术来回复一下上限是非常有必要的。

Karma系统

Karma不仅是玩家在游戏中所取得的分数,还相当于游戏里的货币,可以用于升级角色的武器、忍术、体力值上限和购买隐藏服装,所以如何取得高Karma就成为游戏攻关的一个关键所在。

流程除了杀敌固定取得的Karma以外,还有一些能赚取额外Karma的技巧,其中杀敌所取得的固定Karma,只有在当前关卡结束后,才会一次性结算给玩家,额外取得的Karma则是游戏进行中就立刻结算给玩家。

能取得额外Karma的技巧如下:

①瞬杀,对一些体力较低的杂兵,比如火箭筒兵,使用飞燕瞬杀,能额外取得100 Karma

②蓄力绝技,每杀死一个敌人,额外取得100 Karma

③对断肢的敌人使用灭却,额外取得300 Karma

④将敌人断骨杀死,额外取得500 Karma

⑤使用LV4绝技杀敌,每杀一人额外取得1000 Karma

介绍完了杀敌取得Karma的方式之后,再来介绍一下业锁之刻Karma加成系统。

业锁之刻触发条件:

①将敌人断骨杀死,此时便可触发Karma加成系统,画面左下方的Karma会出现黑色的业锁之刻字样。

②当前战点累计杀敌到一定数量能使用LV4绝技时,也可触发Karma加成系统,此时画面左下方会出现红色的业锁之刻字样。

触发业锁之刻后,便可在限定时间内连续杀敌取得额外的Karma,加成规则如下:

①以瞬杀、蓄力绝技、灭却、LV4绝技杀死第2个敌人,实际取得的Karma是当前所用技巧本应取得Karma的1.1倍。连续杀死3个敌人,那么杀第3个敌人实际取得的Karma是当前所用技巧本应取得Karma的1.2倍,之后以此类推。

②以断骨杀死2个敌人,实际取得的Karma是当前所用技巧本应取得Karma的1.2倍。连续杀死3个敌人,杀死第3个敌人实际取得的Karma是当前所用技巧本应取得Karma的1.4倍,之后以此类推。

③业锁之刻虽能加成Karma,但是不会一直加成下去,有封顶限制。其中黑色业锁之刻最高加成到2.0倍,红色业锁之刻最高加成到3.0倍。

这2种业锁之刻是可以兼容的,即断骨发动黑色业锁之刻后,连续杀敌,满足LV4绝技条件时,自动转化为红色业锁之刻。

业锁之刻的终止条件:

①触发业锁之刻后,一段时间内不用断骨杀敌,业锁之刻便会消失,相对的,如果连续断骨杀敌,便可延长业锁之刻的发动时间。

②使用LV4绝技后,业锁之刻强制终止。

③当前战点所有敌人全灭,那么业锁之刻便会强制终止。

通过以上介绍不难发现,想取得高Karma,那么发动和维持业锁之刻,是必不可少的,这里说一个小技巧,当战点只剩最后2到3个敌人时,可以使用LV4绝技收尾,能取得相当多的Karma。

快速刷Karma

这里再介绍一种利用BUG来瞬间刷足升级所有能力所需Karma量的方法。

随便找一个金甲虫,白银甲虫也可以,然后在触碰到金甲虫的瞬间按SELECT键进入强化界面,推荐操作是走到金甲虫附近,然后左摇杆+SELECT键同时按,如果成功的话会出现杂音,此时在强化界面里移动光标就可以看到Karma在不断地增加,刷到满意的量后退出界面即可。因为不能保证一次性成功,所以推荐利用存盘点附近的金甲虫来刷,如此一来失败了也可以立即读取存档重来。

收集 & 解锁要素

收集

《忍龙3 RE》里追加了两种收集要素,分别是黄金甲虫(简称金甲虫)和水晶骷髅,收集前者不仅能取得一定的Karma作为奖励,取得指定数量后还会解锁游戏中的内容,注意第一次收集时为黄金甲虫,而收集过后重复打同一关卡时,原来有黄金甲虫的地方会被白银甲虫代替。水晶骷髅则相当于"歼灭战"的入口,每章节有一个,共10个。只要进入过歼灭战,不管能否完成里面的战斗,都算取得。取得全部金甲虫或水晶骷髅都会解锁隼龙和绫音的服装。

黄金甲虫解锁内容一览	
5个	体力上限上升LV.1
10个	武器:无想新月棍
15个	体力上限上升LV.2
20个	忍术:暗极重波弹
25个	体力上限上升LV.3
30个	武器:锁镰
35个	体力上限上升LV.4
40个	忍术:真·火炎龙
45个	体力上限上升LV.5
50个	隼龙和绫音的服装

全角色服装解锁

隼龙、绫音、红叶以及霞这4名角色,除了初始的服装外,满足特定的条件后还可以解锁强化界面里的服装购买选项,具体条件如下:

隼龙:1. 初期即可在强化界面购买蓝色的装束;2. 收集全部50个金甲虫;3. 收集全部10个水晶骷髅;4. 机器中有《忍龙3》的存档,进入游戏时自动取得;5. 初回特典DLC或日后的付费DLC。

绫音:1. 初期即可在强化界面购买;2. 收集全部50个金甲虫;3. 收集全部10个水晶骷髅;4. 初回特典DLC或日后的付费DLC。

红叶:1. 初期即可在强化界面购买;2&3. 在乱世群影模式中用红叶累计完成25、50个试炼;4. 初回特典DLC或日后的付费DLC。

霞:1. 初期即可在强化界面购买;2&3. 在乱世群影模式中用霞累计完成25、50个试炼;4. 初回特典DLC或日后的付费DLC。

各类敌人的基本对策

杂兵类

普通佣兵

断肢后,诱使其出投技,连锁断骨速杀多名杂兵。

快速断肢招式:龙剑的残影闪刃□□→□□、灭鬼斩▲、修罗行□△△△。

重武装兵

此类敌人很会防御,可强攻破甲,也可利用普通佣兵对其连锁断骨速杀。

快速破甲招式:龙剑的伏凤□□□△△△、龙翔天舞□□→□□▲,猛禽爪的乱豹九尾天轮□□△▲、雷兽断空爪▲△△。

TIPS 招式指令中的实心三角键(▲)表示长按,而→则表示往敌人所在的方向推动左摇杆,个别没有登出指令的招式可以参考游戏中自带的中文出招表。

贝雷帽刺客兵

刺客兵身手敏捷，很会闪避，可用范围较大的招式猛攻。

高几率打中的招式：猛禽爪的地雷也→△△△，无想新月棍的龙牙阵□□△△△、狂狮子□→□□□，锁镰的斩鬼→△。

地蜘蛛枪忍

这种杂兵很会防御，且体力较高，好在容易挑空，可用各武器的饭纲落轻松解决。

地蜘蛛妖忍和刀忍

杂兵体力较低，可轻松断肢，之后诱使其出投技，连锁断骨速杀。

地蜘蛛爪忍

体力较高，很会闪避攻击，可用低等杂兵连锁断骨速杀，也可用破绽小的招式强攻。

强攻招式有：锁镰的飞葛 跳跃△△→△、无明打 奔跑中△，暗月镰的尘塚（左摇杆旋转一圈＋△）。

炼金术师

远程攻击手段丰富，体力高、回避攻击能力强，对付他们，可用蓄力绝技，也可重攻击破除他们手臂上的原力后，直接挑空接饭纲落。

持剑炼金术师

霸体状态丰富，各类远程攻击，不需要吸收原力就可以直接施放，也可以蓄力绝技攻击，还可以用锁镰的斩鬼断肢后灭却速杀。

幽灵兵

先用弓箭来使他们现形，然后用蓄力LV1 绝技可轻松速杀。

蛇形奇美拉

回避攻击能力强，可用猛禽爪的戮蛇爪□□□□攻击，接神薙取消硬直，等其出投技后断骨必杀。

巨猿形奇美拉/魔神巴风特

镰刀的百鬼夜行强攻□□□△△△，它有较高几率能弹开隼龙后出投技，断骨相杀。

魔神暗影

此类敌人很喜欢使用投技攻击玩家，大可不必主动攻击，等其出投技后连锁断骨速杀。

魔神凯尔萨斯

身手敏捷，连续攻击型强，好在体力不高，可用迅岚丸的防反轻松断肢，也可用暗月镰的尘塚强攻。

魔神梵格尔夫/高阶魔神梵格尔夫

此类敌人的霸体状态较多，往往会忍着肉痛强攻玩家，所以建议用位移比较大的招式攻击，比如龙剑的残影闪刃□□→□□，也可用暗月镰的尘塚强攻，此招无敌时间较多，连续使用可对梵格尔夫造成较高伤害。

镰刀死神

算的上是本作中最厉害的魔神系杂兵，该敌人有空中和地面 2 种形态，空中形态只会使用激光攻击这一种攻击手段，很容易躲避，连续射中数箭后便会落在地面进入第二形态。第二形态的镰刀死神，招式种类比较多，且大多有造成防御崩坏的效果，所以不可强攻，回避攻击后可试探性攻击。镰刀死神体力下降一定程度后会使用投技，可看准时机断骨速杀。

流程 & 歼灭战 BOSS 类

钢蜘蛛

将钢蜘蛛除正面两条腿以外的四条腿全部破坏，然后破坏本体露出来的核心即可结束战斗。打法是利用里风绕着它移动，在躲避它发出来的导弹同时伺机对四条腿输出，伤害积攒到一定程度后系统会提示使用

TIPS 日文原版的"地蜘蛛"一族在中文版里被翻译成"黑蜘蛛"，为了统一，文中将一律采用地蜘蛛。

QTE，被破坏的腿会在短暂时间后爆炸，要及时躲避，另外本体还会蓄力释放电磁罩，看到BOSS 下面出现蓝光后就要迅速拉开距离。

假面导师LV1

BOSS 近身 4 连斩的动作，可回避第一刀后，使用龙剑的残影闪刃□□→□□。

BOSS 旋转 5 连斩后会用破防的突进攻击，里风回避后可接龙剑的修罗行攻击□△△△。

巨大武装战机

只要一直用弓箭自动锁定攻击机翼两侧的部位，那么当战机的体力被削减到一定程度就会触发 QTE，它的机枪扫射威胁不大，导弹攻击也经常射偏，燃烧弹攻击可以通过地面上的落点预判攻击位置然后避开，比较有威胁的是机身冲撞，需算准时间以里风从机身下方滑过。在机翼上战斗时可以强攻，没有什么难点。

钢铁恐龙

拉开一定距离后，BOSS 会使用直线冲撞，回避后它便会一头栽倒在地面，此时就是攻击的最佳时机，注意 BOSS 栽倒时会有冲击波产生，需要跳跃回避。龙剑的伏凤□□□△△△效果不俗，但是不能贪刀，小心 BOSS 气绝恢复后的起身攻击。

神之原型

人形手臂时的攻击手段有：

1. 近身 4 连拳，可以防御。

2. 近身旋转踢腿，最后一下破防，可里风回避。

3. 远距离发射多个光球攻击玩家。

4. 中距离突进足踢，能造成玩家防御崩坏，可看准时机里风回避。

5. 连续空翻到玩家面前，跳起后足踢。此招破防，需看准时机躲避。

6. 近身抓投，此招不能防御，且攻击力巨大。

最佳攻击时机：可回避其突进踢腿或释放光球之后，用龙剑的风车龙尾刃→□△，落地▲诱使其出投技，反击断骨。

蛇形手臂的攻击手段有：

1. 蛇首喷射毒液。招式不能防御，可里风近身后反击。

2. 近身 3 连足踢。招式可防御，但 BOSS 无硬直。

3. 蛇尾地面扫腿。里风后可△△△反击，如果防御了就不要攻击 BOSS。

4. 近距离抓投。看到蛇首变红时立即逃开，近距离很难躲避。

5. 近距离旋转攻击，最后一击破防。BOSS 出完这招后硬直时间较长，可反击。

最佳攻击时机：回避其蛇尾扫腿攻击后，用龙剑的伏鹤攻击（左摇杆旋转一周＋△），之后继续▲诱使其出投技，反击断骨。

巨猿型手臂的攻击手段有：

1. 跳起后双手砸地造成冲击波。BOSS 出招后有短时间硬直，可里风后□△△反击。

2. 中距离突进后 2 连拳。可连续两次里风回避后△△△反击。

3. 近距离 3 连拳。BOSS 出这招后硬直时间较长，连续里风回避后可反击。

4. 双手撑地后冲撞。招式可防御，不过会损血。BOSS 出这招后硬直时间极短，不建议反击。

5. 近距离双手抓投。攻击力极高，回避后可反击。

最佳攻击时机：回避 BOSS 跳起砸地或者近身 2 连拳后，强攻 BOSS，它有极高几率弹开隼龙后出投技，反击断骨。

地蜘蛛御婆

将御婆身上的数个核心击破即可结束战斗，当平台上有杂兵时需要先将杂兵全灭后才能对核心造成伤害，期间突出来的触手也要迅速砍断，攀爬的过程中可以根据提示左右躲避触手的袭击。

噩梦隼龙

噩梦隼龙有两种形态（LV1 和 LV2），LV1 的攻击手段如下（噩梦隼龙的招式和隼龙使用龙剑时是一样的，所以下面介绍 BOSS 攻击手段时，以隼龙的招式名代替）：

1. 烈光虎杀，其中第 3 刀之后硬直时间很长，是攻击的好时机。

2. 隼轮血涡斩，近身 4 连斩之后接旋转斩，BOSS 出完第 4 刀或者旋转斩之后都有硬直时间，是反击的好机会。

3. 龙翔天舞，第 4 刀重斩破防，之后旋转上升挑空，BOSS 在出完第 3 刀后有硬直时间，此时可反击。

4. 裂盔，其实 BOSS 是想用饭纲落，如果玩家没被挑空，那么就转化了空中落下斩。BOSS 落地后有硬直时间，可反击。

5. 飞燕，BOSS 体力下降至三分之一后，远离玩家时会使用飞燕，算准时机里风回避后可攻击。

6. 破越天地斩，一般在第三种攻击方式之后使用，5 刀后有硬直可反击。

最佳攻击方式：BOSS 出完上述的这些招式后，都会露出破绽，此时可用暗月镰的血鄂（△△）攻击，之后 BOSS 便会继续出轻刀攻击玩家，此时可反击接黄泉路震落重创 BOSS（反击△□□□→△），数个回合便可结束战斗。

LV2 的攻击手段繁多，且可自由切换使用龙剑、硬壳猛禽爪以及暗月镰，使得此战难度较大。

龙剑的招式大体上和噩梦隼龙 LV1 一样，只是多了一个可轻松回避的蓄力绝技皇龙连闪斩，具体可参照 LV1 的介绍。下面介绍 BOSS 使用猛禽爪和暗月镰的攻击手段，**当使用猛禽爪时：**

1. 天狼牙，近距离连续爪击，BOSS 此招看似威胁不大，其实 BOSS 是处于刚体状态，此时一旦攻击他，他会吃痛继续攻击玩家，所以不建议出手。

2. 地雷也，中距离下铲攻击，此招不能防御，威胁性很大。当 BOSS 使用猛禽爪时切不可靠近他，以免被其下铲打中，BOSS 出完这招后会有较大破绽，可反击。

3. 狮子王咆哮，突进连续瞬移攻击，BOSS 第一招如果打空，会露出大破绽，是很好的攻击机会。

4. 豪猪，近距离 3 连重击，会造成隼龙防御崩坏。BOSS 出招扑空后也会露出破绽，可攻击。

当使用暗月镰时：

1. 月穿，近距离镰刀连续轻攻击，可防御。BOSS 出招时带有刚体效果，不建议攻击。

2. 逆瀑布，挑空后下落重斩，BOSS 出招结束后有较长的硬直时间，此时可攻击。

3. 拔阴，为不能防御的前铲式投技，攻击力极高，需里风回避。BOSS 出招落空后会有硬直时间，此时可攻击。

4. 火神鸣，近距离镰刀 4 连重斩，招式带有防御崩坏效果，需看准时机里风回避。BOSS 出完招后有硬直，可攻击。

5. 荒霸吐，暗月镰的蓄力绝技，范围很广，需看准时机里风回避。BOSS 出此招后可被断骨。

最佳攻击手段：当 BOSS 露出上述破绽时，可靠近 BOSS 使用镰刀的血鄂△△或者尘塚（左摇杆旋转一周 + △）攻击，当 BOSS 使用蓄力绝技时，可看准时机里风回避接断骨重创BOSS。

LOA会长阿修提尔

第一形态，攻击手段如下：

1. 右手会砸地形成大范围电离屏障。

2. 左手喷射火焰，可看准时机里风靠近后用暗月镰的尘塚攻击 BOSS 的手臂。

3. 背后发射多枚榴弹。

4. 近距离双手砸地。

打法：当 BOSS 做出前 2 种攻击方式时，可看准时机里风靠近后用暗月镰的尘塚攻击 BOSS 的手臂，尘塚具有一定无敌时间，攻击 BOSS 的同时还能有效回避 BOSS 背后发射的榴弹。当破坏 BOSS 双手后，便会进入此 BOSS 战的第二阶段。

第二形态处于空中，此时只能使用弓箭射击 BOSS 胸口的红色弱点，才能对它造成伤害。BOSS 的攻击手段如下：

1. 背后发射多枚榴弹。

2. 双手发射追踪能力较强的导弹。

3. 飞至玩家上方投掷数枚炸弹。

4. 张口发射激光，需看准激光的轨迹里风回避。

第三形态攻击手段如下：

1. 冲撞玩家，攻击力极高。可在 BOSS 撞过来时里风回避，用弓箭射击它的 2 个大转轮。

2.BOSS 体力见底时会正面对着玩家连续发射激光攻击。可贴近 BOSS 里风到它下方后攻击红色核心将其解决。

假面导师LV3

BOSS 的攻击手段如下：

1. 近身 2 连斩后连续突刺攻击。BOSS 出完招后有较大硬直，是攻击的绝佳时机

2. 近身旋转 5 连斩。BOSS 出招带有刚体效果，并且会使用不能防御的魔法球投掷玩家，因此不建议攻击。

3. 挑空落下斩。一旦玩家被挑空就会连续被打。需连续里风回避 ,BOSS 出招结束后没有破绽，不建议攻击。

4. 直线突进蓄力斩。招式破防，往往在第 2 种攻击手段之后使用，需谨慎回避。BOSS 出招结束后有刚体效果。

5. 近身抓投。BOSS 此招不可防御，且带有刚体效果，高难度下，甚至会连续出投技，所以不可盲目攻击

6. 中距离跳投。同样不可防御，BOSS 出招前会大笑，听到他大笑后就里风回避。BOSS 出招后会有短暂的硬直时间，可攻击。

7. 远距离使用魔法球攻击。一旦被击中，BOSS 就会瞬移至玩家上方使用投技，攻击力极高，BOSS 出招结束后有破绽，可里风靠近攻击，需要注意的是当 BOSS 体力降至 2/3 时会连续投掷 2 个魔法球，体力降至 1/3 时则会连续投掷 3 个

8. 连续足踢后接突刺攻击。BOSS 出招结束后有较长时间处于硬直状态，是绝佳的攻击机会，不可错过。

克里夫

BOSS 近身 2 连拳，回避后用暗月镰的尘塚攻击，但要小心 BOSS 的投技，或者锁镰蓄力 LV1 绝技，即便不成功，也能打退 BOSS，很安全。

女神

积蓄忍术真·火炎龙时，可用无想新月棍的蓄力 LV1 绝技，每次至少能杀掉一个魔神凯尔萨斯，并且将其断肢，此时可接灭却积蓄忍术。

毒酷重鬼卿

这里介绍一下 BOSS 的几种攻击手段：

1. 取下面罩后喷射紫色瘴气攻击。这招不能防御，好在 BOSS 出招时间较长，可绕到 BOSS 身后使用龙剑的龙轮斩（△△△），伤害可观。

2. 扔出妖刀鬼彻进行远程攻击。这招可以防御但是仍会损血，所以建议里风躲避，BOSS 出这招后的硬直时间很短。

3. 突进式蓄力斩，可连续使用两次。这招可防御，但仍会受伤，BOSS 出招之后会有短时间硬直，是个不错的攻击机会。可用龙剑的绯龙（→▲）攻击，如果打中 BOSS 可追加△跳到 BOSS 身后，趁其扭头的时机继续攻击。

4. 纵向连续两次刀砍，这个可以防御，BOSS 出招结束后有硬直，同样是个反击的机会。

5. 横向斩一刀，BOSS 出招后没有破绽，切不可攻击。

6. 将妖刀插入地面形成大范围剑气冲击波，可向着 BOSS 的方向里风回避，之后可进行反击。

7. 近身抓投，此招不可防御，好在 BOSS 出招前刀会变色，很容易判断，回避后可攻击。

阿尔玛重鬼卿

下面介绍一下阿尔玛的几种攻击手段：

1. 施放多个追中光弹。光弹会造成防御崩坏并损血，可连续里风回避。

2. 低空飞行冲撞，招式可防御，不过会造成防御崩坏。

3. 立于空中操纵石柱攻击，招式破防。

4. 空降下踩，一般在第三种攻击方式之后使用。

5. 地面近距离二连拳后踢腿，招式可防御。

6. 地面近身投技。往往和第五种攻击方式交替使用，所以不建议和BOSS近距离对抗。

7. 飞跃至玩家头

顶后使用带有红光的投技。这招预兆很大，看到红光后里风躲开即可。

此战选用武器比较随意，回避BOSS攻击后，用飞燕攻击BOSS，如果将其击落，便可使用龙剑的虚空三连斩（□△□□□）连续攻击，直到屈死。

玛尔布斯重鬼卿

BOSS的攻击手段如下：

1. 双手投掷多个紫色气弹，这招可以防御，不过会损血，里风或者跳跃可轻松躲开。

2. 单手猛砸向地面，落地后有短时间硬直。这招破防，里风回避后可用龙剑的修罗行（□△△△）攻击BOSS。

3.BOSS落地后，低空冲撞。这招破防，往往会和第二种攻击方式结合使用。

4. 由高空高速旋转坠向地面，落地后会有一段时间处于气绝状态，是攻击的好时机，可绕至BOSS的身后使用龙剑的伏凤（□□□△△△）重创BOSS。

5. 空中双翼展开后高速旋转后急速下降使用投技。这一招和第四种攻击方式的起始动作很像，不过落地时间稍微慢点。BOSS扑空后同样会有段时间处于气绝状态，同样可利用伏凤攻击BOSS。

邪忍王幻心

BOSS攻击手段如下：

1. 足踢后近身5连斩挑空。BOSS这招最后一下不可防御，一旦中招，那么BOSS会使用投技冥府震落，在高难度下基本是秒杀。

2. 近身足踢后破防2连斩接爪子连续突击，最后邪神剑竖砍收尾。这招可连续里风回避，威胁性很小。

3. 近身3连斩。其中后2刀破防，BOSS出招后没有破绽，不建议反击。

4. 后跳回身突进斩。招式可防御，里风回避后可反击。

5. 蓄力二连斩之后乱舞攻击。这个动作威胁性很大。BOSS出这招时建议里风或者跳跃躲避。

6. 中距离飞燕。招式可造成防御崩坏，BOSS落地后可反击。

7. 远距离投掷多枚手里剑。招式可防御，没什么威胁性。

8. 使用忍术暗极重波弹。这招不可防御，攻击力巨大。BOSS离玩家较远或是体力下降一半以后会使用此招，看准时机里风可躲避。

对付他的主要思路是挑空后接饭纲落。这里特别说明一下，因为BOSS不会不出招连续2次中饭纲落，所以一次饭纲落得手后应当试探性普通攻击诱使他出招，之后才能继续饭纲落攻击。

四杀重鬼王 暴风沃尔夫

下面介绍一下沃尔夫的攻击手段和反击时机：

1. 镰刀砸地后旋转攻击。BOSS砸地后有较长时间硬直，可伺机反击。

2. 近身挥拳后镰刀4连横斩。招式破防，里风回避后可反击。

3. 镰刀5连斩后砸地。这种攻击方式威胁性很大，建议远离BOSS等他出完招再靠近。

4. 镰刀3次砸地攻击。BOSS出招缓慢，但是前2击的过程中是不能被打出硬直的，等BOSS出完招方有较长时间硬直，可反击。

5. 双手抓握式投技。BOSS这招发动速度很慢，里风可轻松回避。

6. 镰刀前铲式投技。招式不可防御，出招速度较快，回避后可反击。

7. 中距离冲撞。这招同样不能防御，可向BOSS的方向里风回避（切不可向后方里风，BOSS冲撞带有一定追踪性）。

8. 远距离跳跃后重砸地面。这招可看准时机里风回避。BOSS落地收招后有硬直，是反击的大好时机。

9.BOSS双手撑地后冲撞式投技。这招的追踪性极强，里风很难回避，可跳跃躲避（投技不对空）。

⑩防反玩家攻击后，连续挥舞镰刀。此招破防，需及时里风回避。

可在BOSS露出硬直后绕到BOSS身后使用猛禽爪的飞虎爪攻击（△△▲□），切不可在BOSS正面攻击，因为BOSS会防反。

四杀重鬼王 火焰灾多尼尔斯

BOSS的攻击手段和反击时机：

1. 近身左手抓投。BOSS出招速度较慢不难把握，回避后可反击。

2. 近身2连拳后砸地。BOSS如果2连拳没打中玩家，一般不会出砸地的动作，此时切不可贸然反击，此招中断没有硬直。

3. 踢腿后砸地或者跺脚造成地面喷射火柱。招式破防，回避后可反击。

4. 双手交叉施放热浪。这个动作特别说明下，BOSS双手交叉的动作本身没有攻击判定，需看准热浪席卷过来的时候里风回避，不可跳跃闪避，热浪是对空有效的。

5. 连续砸2或者4个火球。火球可防御，不过依然有伤害，可里风回避前3个火球后，利用风驱接飞燕接近BOSS反击。

6.BOSS飞跃至半空后使用千斤坠砸向地面。BOSS这招需掌握时机里风回避。此招跟前作有所改动，不能直接以跳跃躲避，BOSS的跳砸有对空判定。

7.BOSS体力下降至1/2以下后会从胸口施放激光式火柱向它的正前方攻击，此招不可防御，可里风至BOSS侧面或背面全力攻击。

BOSS露出上述破绽时，可使用龙剑的伏凤（□□□△△△）攻击，数个回合便可结束战斗。

四杀重鬼王 淬血伊丽莎白

BOSS的攻击手段和反击时机：

1. 近身4连爪。招式可造成防御崩坏，BOSS出完招后可攻击。

2. 尾巴3连刺，同样会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直，不宜反击。

3. 冲撞，可防御，BOSS冲撞结束后，待其转身时可反击。

4. 中距离冲刺足踢，招式会造成防御崩坏，BOSS出招后没有硬直，不建议进攻。

5. 中距离快速3连冲撞。招式破防，可看准时机连续里风回避。

6. 尾巴前刺投技。BOSS出招速度较慢，并且会喊一声，可里风回避之。

7. 近距离单手投技。BOSS出招速度极快，很难即时反应，她一般近身侧移后出这招，看到她侧移了最好迅速里风拉开距离。

8. 近距离3连拳后尾刺攻击。每一招都造成防御崩坏，回避第4击后可反击。

9. 飞跃至空中时施放血雨攻击，招式会造成防御崩坏，可里风躲避。

10.BOSS 在空中时施放地面血缚阵，一旦玩家被血阵困住，那么 BOSS 会瞬移至地面使用残暴的投技。此招的杀伤力极为惊悚，不过预兆动作明显，看到 BOSS 滞空抬手叫喊时就连续里风或跳跃回避即可。

11. 空中下踩。招式不能防御，因为视角的原因很难躲避，所以 BOSS在空中停留时，建议保持距离。

12. 空中尾巴 2 连刺。招式会造成防御崩坏，可里风躲避。

此战首选武器为暗月镰，BOSS 在地面时，可使用尘塚攻击，此招具有一定无敌时间，能有效回避 BOSS 的速投，当 BOSS 在空中释放血雨时，可里风到其下方原地起跳用暗月镰的终噬（原地起跳□□□）攻击。

四杀重鬼王 电击阿雷克斯

BOSS 的攻击手段和反击时机：

1：中距离施放多发追踪电球。电球会破防，建议里风或者跳跃躲避。

2. 中距离突进后 5 连拳。第 1 拳和最后一拳破防，BOSS 出第 5 拳后可攻击。

3. 近身 3 连拳后推掌或者抓投。可在防御第 3 拳时按△反击。

4. 跳跃后砸地放电攻击。可顺着 BOSS 攻击的方向里风回避，之后可攻击。

5. 近身抓投。BOSS 出手极快，需保持警惕，看见他抬左手就里风躲避。

6. 飞跃至空中后俯冲抓投，看准时机里风可回避。

7. 飞跃至空中后冲撞。这种攻击方式虽然可以进行防御，但是因为和第 6 种攻击方式很相似，所以建议还是里风回避较为稳妥。

8. 滞空后双手放电攻击。可看准 BOSS 出招时机连续两次里风回避。

9. 滞空时引发地面震电，这招威胁不大，连续里风即可回避。

10.BOSS 高速旋转形成旋风后冲撞，看准时机里风回避。

因为 BOSS 回避攻击的能力极高，算的上是本作中身手最敏捷的 BOSS，所以此战同样选择暗月镰，在 BOSS 出招结束后用尘塚攻击，此招硬直时间短，出招过程带有一定无敌时间，不容易被 BOSS 打中。

魔神幻心

魔神幻心的几种攻击手段和反击时机（注：BOSS 没有必出硬直的破绽，反击应以试探为主，确定出硬直了再继续攻击）。

1. 远距离投掷多枚带有火焰的手里剑，此招可防御。

2. 地面连续 5 连斩后接挑空投技。最后一招不可防御，如果中招会被幻心华丽地接出投技冥府震落，这招在高难度下是直接秒杀，里风回避后可反击。

3. 近身足踢后破防 2 连斩接爪子连续突击，最后邪神剑纵砍收尾，这招可连续里风回避。

4. 足踢后回身 2 连斩。招式破防，里风躲开后可反击。

5. 近身 3 连斩。其中后 2 刀破防，BOSS 出招后没有破绽，不建议反击。

6. 后跳回避玩家攻击后回身突进斩。招式可防御，里风回避后可反击。

7. 单手纵斩。此招可造成防御崩坏，没有破绽，切不可反击。

8. 中距离飞燕。招式可造成防御崩坏，BOSS 落地后可反击。

9. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中投掷多枚带火焰的手里剑。招式可防御，无需躲避。

10. 地面空蝉瞬移后，跳跃至空中下落斩。招式造成防御崩坏，可里风回避。

11. 跳跃至空中后使用足踢。招式造成防御崩坏，出招没有破绽，不可反击。

12. 朝地面施放大范围火焰攻击。这招不能防御，只能朝 BOSS 的方向里风回避。此招威胁极大，回避后可反击。

此战最高效的武器就是暗月镰，回避 BOSS 攻击后使用尘塚，出硬直了可追打一次，没出硬直或者回避了，就转攻为守，尘塚收招硬直小，有足够的时间回避 BOSS 攻击。

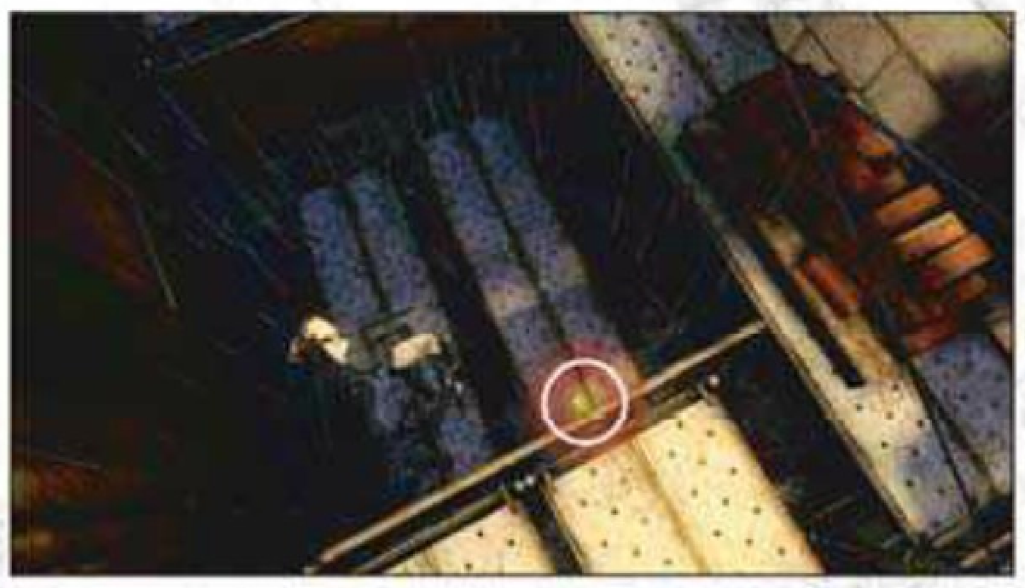
流程收集指南

开始之前

本作的前进路线基本是一本道，不知道该做什么、去哪里的时候，只需长按 R3 键，镜头便会指引玩家前进的道路。此外只要到了固定的地点，屏幕下方还会出现各种行动的提示，比如在高墙附近会出现让玩家跳跃后使用苦无攀爬的提示等等。一些镜头拖慢的地方，虽然没有 QTE 提示，但需要玩家输入里风 / 跳跃 / 攻击的指令，否则会受伤甚至 Game Over，而提示输入□或△键时，两个按键可以互换。收集指南将以困难难度为准（敌人的配置与普通难度相同）。

Day 1

金甲虫 01——第一次遇到钢蜘蛛后无视敌人来到右边通路的尽头，然后再转身逃往右侧小路，途中需要使用里风从倒塌的建筑物下方滑铲过去，进入小路后有一处需要跳过去的小坑，金甲虫就在坑中。



金甲虫 02——取得金甲虫 01 后需要用三角跳（飞鸟返）爬楼，继续往前走会出现暗杀的教程，暗杀完一个敌人利用鼯鼠飞扑到下方后，往回移动到一堆瓦砾附近，金甲虫 02 就在瓦砾中显眼的位置。想刷 Karma 的朋友建议先杀光敌人，然后在存盘点保存一下，刷失败时就可以通过读档快速来到有金甲虫的地方了。

金甲虫 03——来到直升机帮忙开路的地方，通路右侧最后一辆车的旁边有金甲虫 03。

金甲虫 04——摧毁钢蜘蛛后会出现存盘点，存盘点后方左侧的角落里有金甲虫 04。

水晶骷髅 01——第一次使用苦无攀爬来到屋子的上方即可看到左前方铁栏后的水晶骷髅，此时用里风从右侧下方的狭缝中滑铲过去即可来到骷髅所在的地方。

金甲虫 05——拿完水晶骷髅后一旁的铁门就会自动打开，出门再从一旁的门进入首相府，通过几段楼梯来到府邸内，此时需要再次通过楼梯往下方移动（往下方移动时美月会和隼龙通信），而金甲虫就在楼梯上方的尽头处。

金甲虫 06——进入庭院时会被敌兵偷袭，金甲虫就在进入庭院后的左侧角落里。

Day 2

金甲虫 07——章节开始后往右边移动到尽头会发现一只金甲虫。

金甲虫 08——第一个存盘点的左边地上有金甲虫 08，非常显眼不会错过。

金甲虫 09——第一次用苦无攀爬并将上方的一个敌人杀掉，爬到上方后往右边调整视角，金甲虫 09 就在眼前。

金甲虫 10——继续往前走就会强制进入躲避远处的火箭炮而跳到下方区域战斗的地方，战斗结束后按 R3 键会指示出高亮显示的墙面，从墙面利用三角跳来到上方的平台后，马上转身再对着墙面使用三角跳即可来到更上层藏有金甲虫 10 的平台。

金甲虫 11——在炼金术师出现的战斗结束后，需要用苦无攀爬移动，爬到有存盘点的地方后,从右侧小路拐到后方即可找到金甲虫。

金甲虫 12——拿完金甲虫 11 后继续往上方移动就会出现直升机的过场，鼯鼠飞扑再苦无攀爬一段路后就会来到一个小酒吧，吧台前的地上有金甲虫 12。

金甲虫 13——酒吧的战斗结束后往前走会遇到远处的火箭筒兵，将他干掉然后壁走到对面，金甲虫 13 就在左侧的地面上。

金甲虫 14——第一次用弓箭将直升机击退后，转身从铁围栏的缺口处前进，会看到正前方的雕像（片翼的老鹰），金甲虫就在雕像后面的地上。

金甲虫 15——第二次与直升机交锋且将地面上的杂兵全灭后，从一旁铁门下方的缺口处滑铲过去后一直往前走经过两根大圆柱，走到尽头即可看到金甲虫。

水晶骷髅 02——取完金甲虫 15 滑铲过火堆时会被敌兵偷袭，将他干掉后立即跳上右侧的蓝色瓦砾堆上方，然后贴着右侧往前

移动，利用右上方的铁杆荡到对面再壁走到列车顶即可来到骷髅所在的地方。

金甲虫 16——杀戮的凶手暴走完后需要搭乘电梯，从电梯出来会看到存盘点，存盘点后方就有金甲虫。

Day 2——绫音篇

金甲虫 17——第一场战斗的区域里就藏有金甲虫，战斗结束后搜索一下再离开。

金甲虫 18 & 水晶骷髅 03——沿路杀掉一些狗后利用三角跳来到一个环形的区域，这里有三个驻守的火箭筒兵，用菖蒲苦无将他们全部干掉后需要利用右侧的两面墙壁进行两次壁走来到对面（记住这个地方），继续顺路往前走就会离开这个区域，刚离开时立即左转可以看到护栏上的缺口，从缺口处壁走到对面然后走到尽头就可以看到金甲虫 18。回到前面笔者要求记住的地方，壁走过来的第二面染有蓝色油彩的墙壁上方有伸出来的铁杆，同样是利用两面墙进行两次壁走即可抓住铁杆，荡到对面墙壁时顺势壁走来到一个平台，然后再次对着左前方的墙壁进行两次壁走就会来到可以苦无攀爬的平台，爬上去再跳到坑里就可以看到水晶骷髅。

金甲虫 19——离开上边说的环形区域后往前走一点就要跳到下方的战区，战斗结束后按 R3 会提示可以攀爬的墙壁，而这面墙正对着的另一面墙也是可以攀爬的，爬上去就可以看到金甲虫 19，还没刷绫音 Karma 的玩家可以先去 R3 提示的墙壁上方存盘，然后再回过头来刷 Karma。

Day 3

金甲虫 20——光壳虫出现后用弓箭将前路上方的光壳虫巢穴击落，然后苦无攀爬到上方暗杀掉一个敌人，此时往左侧调整视点即可看到金甲虫。

金甲虫 21——第一个存盘点后踢门从楼梯往下走，通信机的后方就有金甲虫。

水晶骷髅 04——从黑暗的地下洞穴摧毁几个光壳虫的巢穴利用三角跳进入敌方的秘密研究所后，顺着楼梯一直往上移动，期间需要经过两条天桥，第二条天桥尽头左侧处有白色的墙壁，反复利用壁走和墙面上伸出来的铁杆即可来到水晶骷髅所在的地方。

金甲虫 22——来到秘密研究所的顶部后鼯鼠飞扑至下方的战区，全灭敌人后杀戮的凶手暴走，完成特殊空间里的战斗后会出现存盘点，随后研究所内部的大门会自动打开，不要进门，金甲虫就在大门右侧的角落附近。

金甲虫 23——取完金甲虫 22 后进入研究所内部的大门来到相当广阔的区域，通过右侧的楼梯来到上层后会被幽灵兵偷袭并顺势触发战斗，结束战斗后再次通过楼梯来到上层，不要进门，移动到另一侧的尽头即可看到地上的金甲虫。

金甲虫 24——拿到金甲虫 23 后进门来到狭长的通道，经过狗橱窗时会被偷袭，全灭狗和幽灵兵后往前走一点还会再遇到幽灵兵，干掉他们后贴着右侧前进就可以在尽头附近的角落里找到金甲虫 24。

Day 4

金甲虫 25——章节开始后的模拟训练战斗中，回到 Day 1 的首相府外的庭院，存盘点右侧是门，而门的右侧角落里则有金甲虫。

金甲虫 26——破坏掉模拟训练室后，一阵跑路最后滑铲进入到有幽灵兵的地方，干掉他们后门会打开，出门后右转就可以看到远处的金甲虫。

水晶骷髅 05 & **金甲虫 27**——从奇美拉研究室掉落到酸性处理场内将全部敌人干掉后要迅速用苦无攀爬来到上方，随后在桥上移动时还会出现几个杂兵，接着需要利用铁杆荡到墙上再攀爬，攀爬的途中注意看屏幕上方可以发现水晶骷髅，攀爬到管道上时转身可以看到铁杆和对面的平台，然后经过多次壁走和铁杆荡就可以来到水晶骷髅的平台上，途中会窜出来一只奇美拉，它窜出来的地方里就藏有金甲虫。

金甲虫 28——回到研究所内部继续前进会看到一个穿白衣的研究员被转角处的蛇形奇美拉拖走杀掉，而转角后方尽头的门里就是之前第一次遇到人造人和奇美拉的研究室，进入后再进入右上角一个小隔间就可以看到金甲虫。

Day 5

金甲虫 29——章节开始后转身走到尽头就会看到金甲虫。

水晶骷髅 06——爬上断桥后注意看画面可以看到前方在闪烁的水晶骷髅，先不管，继续往前走到狭窄的过道会刷出敌兵，全灭他们后注意观察右侧墙面下方的

狭缝，用里风滑铲进去就可以找到水晶骷髅了。

金甲虫 30——在草地区域里的存盘点记录过后继续往前走会来到另外一个草地的战区，全灭这里的敌人按 R3 键提示正确的去路，往前走到有几个木头小台阶的地方调整视角观察地面会找到金甲虫，因为被草遮住了视线，稍微有点隐蔽。

金甲虫 31——离开草地区域往前走会触发落石的过场并刷出来敌人，全灭敌人后往前走时注意通路左侧的一块大石头，石头后面不仅有存盘点还有金甲虫。

金甲虫 32——拜完吴叶的墓碑开始和红叶行动后立即转身即可看到金甲虫。

金甲虫 33——当红叶用巫术将挡路的蜘蛛网烧掉后会出现存盘点，存盘过后往前走一点穿过大门就会来到本章节最后的一个杂兵战点，大门的左侧地上有金甲虫。

Day 6

金甲虫 34——章节开始后往左后方贴着墙寻找，在一堆箱子旁边有金甲虫。

金甲虫 35——第一次遇到奇美拉时会在地面逐渐崩塌的地方战斗，迅速用苦无攀爬到墙的上方后，左转走到尽头有金甲虫。

金甲虫 36——来到有人造人的区域，用弓箭将去路上方的光壳虫巢穴射下来就可以无视区域里的敌人，壁走过去在墙面上攀爬时注意右上方有金甲虫，很明显不会错过。

金甲虫 37——将教堂一楼的敌兵全灭后进入右上角的门，从楼梯来到二楼出门后立即往左侧调整视点可以看到金甲虫。

水晶骷髅 07——来到炼金术师出现的战点，结束这里的全部战斗后地面会塌陷，落到下方后可以看到右侧的水晶骷髅，左侧则有存盘点。随后进入放置了许多魔神培养槽

的区域，根据 R3 的提示走到出口附近时注意右前方的木栏，用滑铲可以进入木栏后方找到骷髅。

金甲虫 38——取得水晶骷髅从出口经过细长的通道移动，出门后立即左转调查角落就会找到本章节的最后一个金甲虫。

Day 6——绫音篇

金甲虫 39——章节开始的第一个战点结束后，通道左侧绿色货车的车尾处有金甲虫。

金甲虫 40——用三角跳移动后往前走一点会遇到机甲忍者，消灭他们后按 R3 键系统会提示玩家上楼梯，楼梯右侧下方的角落里有金甲虫。

金甲虫 41——在高处用鼯鼠飞扑秒掉下方的一个杂兵后完成当前战点的战斗，随后不要往前走，往回走到尽头稍微搜索一下就能找到金甲虫。

水晶骷髅 08——继续前进会有一个货柜掉下来并从中刷出巨猿形奇美拉，干掉它们后踢开前方的门用菖蒲苦无射杀对面的火箭筒兵，接着再利用右侧的墙壁壁走到对面，跳到下方往前走一点注意看必经之路的上方有水晶骷髅，此时会刷出一堆奇美拉，全灭

它们后穿过上方有水晶骷髅的货柜，可以看到前方有蓝色的货柜，从最下方的一个货柜上连续壁走就能抵达水晶骷髅的地方。

金甲虫 42——将有黑色炼金术师的战点打过后，打开去路的门后右转即可看到。

Day 7

金甲虫 43——章节开始后会通过没有提示的 QTE 顺势摧毁第一座炮台，落地后将战区里的敌人全灭后苦无攀爬到上方摧毁第二座炮台，开门经过过道解决掉敌人后就会来到第三座炮台所在的地方，在这个平台上的角落里有金甲虫，调整一下视点就会看到。

金甲虫 44——用鼯鼠飞扑到第二艘船上顺势摧毁一座炮台，落地后在当前甲板的角落里就有金甲虫，注意无需进入敌人刷出来的过道就可以找到。

水晶骷髅 09——取得金甲虫 44 后将刷出来的杂兵和过道另一侧的炮台解决后，按 R3 键查看去路的提示，注意左侧有一面可以苦无攀爬的墙壁，爬上去后再左转滑铲到后方就可以看到水晶骷髅，可以参考图片。

金甲虫 45——来到第二艘船的桅杆上的存盘点，绕一下就可发现桅杆后面的地上有

一只金甲虫。

金甲虫 46——进入“黑独角鲸号”后立即左转可以看到黄色的小车，车旁就有金甲虫。

Day 8

金甲虫 47——从天桥上鼯鼠飞扑到下方顺势干掉一个连发火箭筒兵后会刷出敌人，全灭敌人前进时注意通路的右侧，在灯杆下有金甲虫。

金甲虫 48——来到用鼯鼠飞扑杀掉下方一个奇美拉的地方后，注意通路右侧一面左上角有破损的玻璃，玻璃下方有金甲虫。

水晶骷髅 10——面对金甲虫 48 旁的那块破损玻璃，原地转身，可以看到前方 1 点钟方向的瓦砾下方有缝隙，滑铲进去再在后方的墙面使用三角跳即可来到水晶骷髅所在的地方。

金甲虫 49——和希奥多一同行动后，将第一个战点的敌人全灭，随后需要从盖着蓝色帐幕的斜坡往上方移动，移动到斜坡上方后立即右转调整视点可以看到金甲虫，在写有“安全第一”的告示牌附近。

金甲虫 50——来到需要苦无攀爬的一面大墙前，面对这面墙，转身，左前方的角落里有游戏里的最后一个金甲虫。

乱世群影试炼节选

由于本作的试炼难度极大，在时间吃紧的情况下只能去粗取精地选择了部分较为简单的试炼推荐给打算挑战白金的玩家，其余的试炼攻略将留到本刊上，请读者知悉。另外为了方便读者阅读，部分 BOSS 的对策和打法可能会与前文的内容有所重复。

头领试炼

头领试炼 01

敌人种类：魔神暗影、魔神梵格尔夫、贝雷帽刺客兵、高阶魔神梵格尔夫

推举角色：隼龙

推举武器：暗月镰

推举忍术：破魔裂风刃

试炼攻略：头领 01 由 3 波杂兵战组成。

第一波的敌人是魔神暗影和魔神梵格尔夫，其中暗影会遁地到玩家下方使用投技，所以此战大可不必强攻暗影，多里风走位伺机连锁断骨速杀多名敌人，梵格尔夫体力较高且不能被断骨，对付它们可连续用暗月镰的尘塚（左摇杆旋转一周 + △）封杀。

第二波的敌人全部为手持双刀的贝雷帽刺客兵，这类敌人身手敏捷且攻击力较高，可用暗月镰的百鬼夜行（□□□△△△）将其中一个刺客兵断肢，然后诱使被断肢的刺客兵出投技，接着反投连锁断骨速杀其余刺客兵。第三波的敌人是会飞空的高阶魔神梵格尔夫，且数量较多。对付它们依旧可以像对付普通梵格尔夫一样，持续使用暗月镰的尘塚攻击。

头领试炼 02

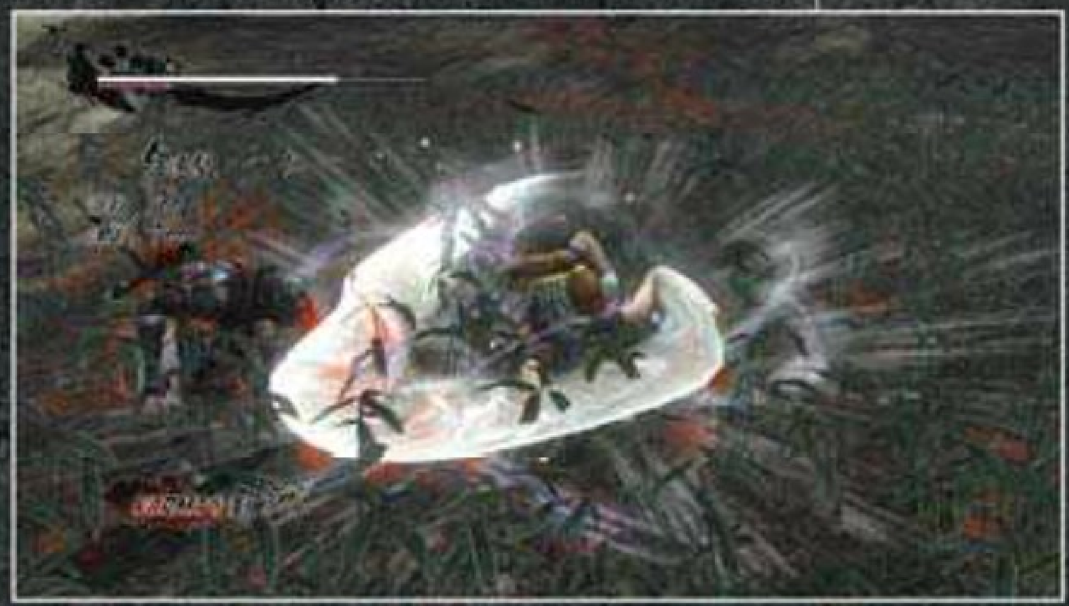
敌人种类：重武装兵、军用犬、幽灵兵、火箭筒兵、地蜘蛛枪忍、蛇形奇美拉、魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、炼金术师

推举角色：霞

试炼攻略：头领 02 由 3 波杂兵战组成。

第一波的敌人是地蜘蛛枪忍和军用犬以及幽灵兵，因为有高机动性的军用犬存在，所以这里建议优先击杀军用犬，之后可用锐轮光（□□□△△）将地蜘蛛枪忍断肢后接浮舟（L1+ ○）将其挑空断骨，之后形成的连锁断骨也可清除周遭多名杂兵，此战切不可待在一处不动，以防会隐形的幽灵兵偷袭。全灭地蜘蛛枪忍后再对付剩余方的幽灵兵，多使用风车苦无可逼迫幽灵兵现身，之后可用幻樱烂漫（□□→□□□）强攻将其断肢，也可用浮舟挑空后接天神雷（原地跳跃□□□→△）

第二波的敌人是被断肢后会自爆的人型魔神凯尔萨斯以及拥有霸道投技的狂猿型魔神巴风特，以及人造人合成兽蛇形奇美拉。对付凯尔萨斯可利用浮舟将其挑空后接天神雷速杀。对付魔神巴风特，则采用强攻战术，诱使其反抗出投技后断骨速杀。蛇形奇美拉回避攻击能较高，对付它们可用瞬连光（□→□△△△），这里要注意它们的投技，看到它双手变红后就要用樱惑（L1+×），瞬间闪避到蛇形奇美拉背后，此时按△便可将其断骨。



第三波的敌人是手持火箭筒的佣兵和手持盾牌的重武装兵以及炼金术师。此战先将重武装兵的盾牌击飞，待他们靠近火箭筒兵之后，可将火箭筒兵断肢后浮舟挑空连锁断骨速杀。炼金术师体力较高且各种远程攻击手段让人防不胜防，对付他们，可靠近按△破除其手臂上的原力后，用浮舟挑空接天神雷，也可拉开一定距离使用蓄力绝技攻击，但要小心其他炼金术师的远程攻击。

头领试炼 03

敌人种类：地蜘蛛弓忍、地蜘蛛刀忍、地蜘蛛爪忍、人造人、巨猿形奇美拉、蛇形奇美拉、LOA 刺客兵、高阶炼金术师

推举角色：隼龙

推举武器：龙剑

推举忍术：火炎龙

试炼攻略：头领 03 由三波杂兵战组成。

第一波的敌人是地蜘蛛忍者，包括弓忍、刀忍以及爪忍，可使用龙剑的伏凤(□□□△△△)将地蜘蛛刀忍断肢，被断肢的地蜘蛛忍者会跑向玩家使用自杀式投技，可借此连锁断骨速杀难缠的地蜘蛛爪忍。远处高台上使用弓箭的地蜘蛛弓忍可使用隼龙的爆裂矢射杀。落单的地蜘蛛爪忍，风路踩头造成其硬直后使用蓄力 LV1 绝技秒杀。

第二波的敌人有三种，最先出现的是人造人，它们死后会转化为蛇形奇美拉和巨猿型奇美拉。对付它们，可使用龙剑的隼轮血涡斩（□□□△▲）强攻，待其出投技时断骨。

第三波的敌人是 LOA 刺客兵以及高阶炼金术师，龙剑的残影连闪刃（□□→□□□）将刺客兵断肢后，诱使被断肢的刺客兵出投技，发动连锁断骨可快速清除周遭的敌人，至于炼金术师，可按△破掉他们手上的原力之后，挑空接饭纲落（→△□□□△），也可保持一定距离蓄力绝技。

头领试炼 04

敌人种类：魔神凯尔萨斯、魔神巴风特、镰刀死神、地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、魔神幻心

推举角色：隼龙

推举武器：暗月镰

推举忍术：破魔裂风刃

试炼攻略：头领 04 有两波杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是魔神凯尔萨斯和魔神巴风特以及镰刀死神，暗月镰的尘塚可轻易击杀凯尔萨斯。至于魔神巴风特，可用暗月镰的百鬼夜行（□□□△△△）强攻，待其出投技后断骨速杀。全灭凯尔萨斯和巴风特后再对付镰刀死神，弓箭击落镰刀死神后在其未站稳时蓄力，这样它有极高几率使用投技攻击玩家，借此断骨速杀。

第二波的敌人是地蜘蛛忍者，包括爪忍和妖忍两种。对付他们可用暗月镰的地扫绝火（□□□□△△）速杀。需要注意的是，此战结束前务必积攒好忍术破魔裂风刃。

第三波的压轴敌人是前作的经典 BOSS 魔神幻心，对付他可利用暗月镰的尘塚攻击，因为这个 BOSS 没有必出硬直的破绽，所以出第一刀后需观察一下 BOSS 是否有受创硬直，如果有硬直，那么之后可追加攻击一次尘塚（左摇杆旋转一周 + △），如果他没出现硬直，那么必须要及时停止攻击，耐心等待下个攻击机会。BOSS 体力下降到一定程度后，会出现地蜘蛛爪忍增援，可使用忍术破魔裂风刃全数断肢后灭却击杀。魔神幻心的攻击手段和反击时机请参考前文的部分。

头领试炼 05

敌人种类：LOA 兵、LOA 武装兵、军用犬、LOA 刺客兵、地蜘蛛枪忍、LOA 会长阿修提尔

推举角色：隼龙

推举武器：龙剑

试炼攻略：头领 05 由两波杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是 LOA 兵和武装兵组成，其中 LOA 兵有手持冲锋枪和连发火箭筒两种。可先解决火箭筒兵，之后再对付持冲锋枪的 LOA 兵和重武装兵。第二波最先出现的敌人是军用犬和地蜘蛛枪忍，优先解决机动性强的军用犬。全灭军用犬后出现刺客兵，对付他们的方法参照头领试炼 03。第三波的敌人是 LOA 会长，打法对策见前文。

超忍试炼

注：超忍和极忍试炼为双人合作

超忍试炼 02

敌人种类：光壳虫、巨猿形奇美拉、蛇形奇美拉、魔神暗影、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、神之原型

推举角色：隼龙 & 隼龙

推举武器：龙剑

推举忍术：暗极重波弹

试炼攻略：超忍试炼 02 由两场杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波敌人是光甲虫和巨猿形奇美拉以及蛇形奇美拉，打法可参照头领试炼 03。第二波的敌人是暗影和梵格尔夫以及高阶梵格尔夫，对付暗影可使用饭纲落，对付梵格尔夫和高阶梵格尔夫时，可利用龙剑的残影连闪刃（□□→□□□），有极高的几率断肢，忍术蓄满后，也可站在墙角对密集的敌群使用暗极重波弹实现群杀。

第三波的敌人是 2 个神之原型 BOSS 以及 5 个蛇形奇美拉和 5 个巨猿形奇美拉。同屏只会出现 2 个敌人，即一个 BOSS 和一个杂兵，杂兵打法同样可参照头领试炼 03，至于神之原型的打法请参考前文。

超忍试炼 03

敌人种类：高阶魔神梵格尔夫、邪忍王幻心、噩梦隼龙 LV1、噩梦隼龙 LV2

推举角色：隼龙 & 红叶

推举武器：暗月镰（隼龙）

推举忍术：火炎龙

试炼攻略：超忍试炼 03 是相对比较简单的一关，敌人密度不高，流程较短，一共由一场杂兵战和三场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是数只高阶魔神梵格尔夫，对付它们的打法可参照头领试炼 01。第二波的敌人是邪忍王幻心，攻略见前文。第三波的敌人是噩梦隼龙 LV1，打法可以参考前文的敌人对策部分。第四波的敌人是噩梦隼龙 LV1 和噩梦隼龙 LV2 各一个，其中噩梦隼龙 LV1 交由使用隼龙的玩家对付，打法和第三波相同，而噩梦隼龙 LV2 则交由使用红叶的玩家对付，基本对策同样参考前文。用红叶的玩家，当 LV2 的 BOSS 露出破绽时，可靠近 BOSS 使用隼鹰斩（□△）攻击一旦挑空后就接二段跳跃后的流星光（二段跳中□），落地后 BOSS 有一定几率会蹲在地上处于硬直状态，此时可继续攻击。BOSS 体力降至 1/5 以下时会使用忍术暗极重波弹，此招攻击力极高，需谨慎回避。

超忍试炼 04

敌人种类：地蜘蛛枪忍、LOA 武装兵、幽灵兵、地蜘蛛火箭筒忍、LOA 刺客兵、高阶炼金术师、假面导师

推举角色：隼龙 & 隼龙

推举武器：龙剑

推举忍术：火炎龙

试炼攻略：超忍试炼 04 由一场杂兵战和一场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是地蜘蛛枪忍、武装兵、幽灵兵、刺客兵以及地蜘蛛火箭筒忍。这些敌人的对策可参照头领试炼 05。

第二波的最先出场的是高阶炼金术师，龙剑对付他们的打法可参照头领试炼 03。战斗开始 30 秒后，场内出现 BOSS 假面导师，和超忍试炼 02 一样，BOSS 有 2 个，杀 1 个后会再出现一个。这里推举两人分工协作，一人负责对付假面导师，另一人负责对付炼金术师。假面导师的攻击手段多样，不过成功回避其攻击后，BOSS 便会露出短暂的硬直时间，此时可用龙剑的龙轮斩（△△△）攻击 BOSS。假面导师的对策请参考前文的 LV3 部分。

超忍试炼 07

敌人种类：魔神暗影、魔神梵格尔夫、高阶魔神梵格尔夫、重武装兵、假面导师、钢蜘蛛、LOA 火箭筒兵

推举角色：隼龙 & 隼龙

推举武器：暗月镰

推举忍术：暗极重波弹

试炼攻略：超忍试炼 07 由一场杂兵战和两场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是魔神暗影和魔神梵格尔夫以及高阶魔神梵格尔夫，对付这类敌人可参照头领试炼 01。第二波的敌人是重武装兵和假面导师，其中假面导师和超忍试炼 04 一样是 2 个。对付重武装兵，可先破盾后用暗月镰的血鄂（△△）攻击。假面导师的攻击手段和反击时机可参照前文，在 BOSS 露出破绽后可用暗月镰的尘塚攻击。

第三波的敌人是数个火箭筒兵和钢蜘蛛，钢蜘蛛也是 2 个，击破一个后再出一个。可连续使用暗月镰的尘塚破除钢蜘蛛腿上的护甲，这里需要注意的是尽量破除钢蜘蛛 4 条腿上的护甲后再将其逐一断腿，如此一来它便不会使用强力的震地攻击。如果蓄满忍术暗极重波弹，也可用忍术轻易破坏钢蜘蛛腿部的装甲。

超忍试炼 08

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、魔神幻心、LOA 兵、幽灵兵、LOA 火箭筒兵、LOA 刺客兵、魔神梵格尔夫、玛尔布斯重鬼卿

推举角色：隼龙 & 隼龙

推举武器：龙剑

推举忍术：破魔裂风刃

试炼攻略：超忍试炼 08 由两场杂兵战和两场 BOSS 战组成。

第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及妖忍，对付他们可参照头领试炼 03。第二波的敌人是 BOSS 魔神幻心，BOSS 的攻击手段和反击时机详见前文，可用龙剑挑空后落地接伏鹤攻击 BOSS（□△，落地瞬间左摇杆旋转一周+△）。第三波的敌人是 LOA 兵和刺客兵以及幽灵兵。虽然敌人不难打，但是需要注意杀掉全部杂兵后尽量确保蓄满忍术和绝技，以便快速清除第四波的杂兵。

第四波的敌人是魔神梵格尔夫以及火箭筒兵和 BOSS 玛尔布斯重鬼卿。这里依旧采取一人对付 BOSS，另一人攻击杂兵的套路。火箭筒兵可用弓箭射杀，梵格尔夫的打法详见超忍试炼 02。玛尔布斯重鬼卿的攻击手段和反击时机参考前文，这里需要注意的是玛尔布斯重鬼卿有 2 个，杀死一个后会再出现一个，所以不可大意。

极忍试炼

极忍试炼 01

敌人种类：地蜘蛛爪忍、地蜘蛛妖忍、地蜘蛛弓忍、邪忍王幻心、魔神幻心

推举角色：隼龙 & 隼龙

推举武器：暗月镰

推举忍术：火炎龙

试炼攻略：极忍试炼 01 一共有三场战斗，难点在于杂兵战之后的 BOSS 车轮战，由前作的老朋友幻心组成的 8 连消耗战让本作的极 1 极具挑战性。

第一波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及妖忍，对付他们可使用暗月镰的尘塚或者地扫绝火（□□□□△△）。

第二波的敌人是地蜘蛛爪忍和弓忍以及邪忍王幻心。在介绍打法前首先熟悉一下地形，首先假设游戏开始后玩家正面所面对的方向是北方，仔细观察不难发现南方地面有一块凸起。第二场战斗开始后，BOSS 的初始位置靠近北方结界。其中一个玩家可靠近北方稳住 BOSS，以半个场地为界绕圈里风。切不可离 BOSS 太远，离远时 BOSS 会使用忍法暗极重波弹。此时另一名玩家开始清杂兵，待杂兵全灭后再攻击 BOSS，对付 BOSS 的主要攻击手段为暗月镰的黄泉路震落（□△□□□→△）。

第三场开始正式进入 BOSS 车轮战环节，一共有 7 个 BOSS，分别是 5 个幻心和 3 个魔神幻心。开局后第 1 和第 2 个幻心分别在靠近北方结界的东西两侧出现，杀死第 1 个幻心后，会在场地东侧出现第 3 个幻心，此时两名玩家可分站东西两侧采取一人对付一个 BOSS 的战术攻击。这里特别需要注意的是，尽量将第 2 个幻心和第 3 个幻心同时杀死，不然魔神幻心出场后场面会很混乱。

杀死第 2 和第 3 个幻心后，会出现第 4 和第 5 个幻心以及 1 个魔神幻心增援。此时一名玩家提前站在场地中央，待第 4 和第 5 个幻心出现后，将 2 个 BOSS 引到南方结界处，以 BOSS 为圆心连续里风绕圈稳住 2 个 BOSS，另一名玩家去对付落单的魔神幻心，杀死魔神幻心后再攻击普通幻心。同样需要注意的是，第 4 和第 5 个幻心尽量同时杀死。

击杀第 4 和第 5 个幻心后，2 名玩家分站场地东西两侧，这里将出现极忍试炼 01 最后的 2 个魔神幻心。稳妥起见，一名玩家先攻击魔神幻心，另一名玩家以防守为主，等杀死一个魔神幻心后再杀另一个。

极忍试炼 02

敌人种类：LOA 佣兵、LOA 重武装兵、幽灵兵、LOA 火箭筒兵、LOA 刺客兵、高阶炼金术师、假面导师

推举角色：隼龙 & 隼龙

推举武器：龙剑

推举忍术：火炎龙

试炼攻略：极忍试炼 02 由三场杂兵战和一场 BOSS 战组成，敌人密度极高，并且场地依然缺德，相比极 1 更为狭小，非常考验玩家清杂兵与闪避的基本功和操作熟练度。

第一波的敌人是 LOA 佣兵、重武装兵、刺客兵。第一波的敌人不难应付，但还是要小心谨慎，损失过多体力会对之后的战斗极为不利。可先将普通佣兵断肢后诱使其出投技，借此连锁断骨来速杀重武装兵和刺客兵。但要注意的是极忍难度下的刺客兵会反抗断骨，导致杀死他后不能继续连锁断骨。第二波的敌人是幽灵兵和高阶炼金术师，可用龙剑的蓄力 LV1 绝技轻松瞬杀幽灵兵，全灭幽灵兵后再对付难缠的炼金术师，龙剑对付炼金术师的方法详见头领试炼 03。

第三波的敌人是火箭筒兵、刺客兵、重武装兵。这一波的敌人组合比前两波要简单些，可能是为接下来的 BOSS 战做些铺垫，让玩家喘口气，不过切忌松懈，因为这只是暴风雨前的片刻平静，定要稳扎稳打，留足体力，否则前功尽弃。这些敌人的打法可参照第一波，全灭杂兵时尽量确保积蓄好绝技留待之后 BOSS 战发动速杀炼金术师，可一定程度上缓解最终战的压力。

第四波的敌人是 12 个高阶炼金术师和 2 个假面导师。开局 10 秒内 BOSS 是不出场的，场地内只有炼金术师。炼金术师同屏最多出现 3 个，杀死后再补充，总数是 12 个。利用开局这段时间能多杀几个炼金术师就多杀几个。极忍试炼 02 的 2 个假面导师是同时出场的，因为场地狭小，所以建议一名玩家引 2 个 BOSS 以半个场地为界绕圈里风，另一名玩家在远处逐个击杀炼金术师，待杂兵全灭后再打 BOSS。因为场地较小，所以不建议两名玩家同时攻击 BOSS，以免造成场面混乱。其中一名玩家继续引一个 BOSS 绕圈，另一人去单挑 BOSS。这里负责引假面导师的玩家需要注意，当 BOSS 准备投掷魔法球时，要立即靠近场地边缘里风，切不可到场地中央去，以免坑队友。

极忍试炼 03

敌人种类：噩梦隼龙 LV1、噩梦隼龙 LV2

推举角色：隼龙 & 红叶

推举武器：暗月镰（隼龙）

推举忍术：火炎龙

试炼攻略：极忍试炼 03 是难度相对较高的一个极忍试炼，由四场 BOSS 战组成，总计 12 个 BOSS。

第一波的敌人是 3 个噩梦隼龙 LV1，都是在场地上方光亮处出现。此时操控红叶的玩家去引 2 个 BOSS 以半场为界绕圈，操控隼龙的玩家去对付落单的 BOSS，逐个击破是最稳妥的战术。

第二波的敌人是 2 个噩梦隼龙 LV1 和 1 个噩梦隼龙 LV2，其中噩梦隼龙 LV1 是在场地上方左侧出现，噩梦隼龙 LV2 是在场地上方右侧出现。这里依旧是采取“一攻一引”的战术，因为噩梦隼龙 LV2 的威胁性较大，所以优先对付噩梦隼龙 LV2。红叶可提前站在左上方等噩梦隼龙 LV1，隼龙则站在右上方等噩梦隼龙 LV2。

龙 LV2 同屏，成倒三角阵势登场，其中 2 个分别位于场地上方左右两侧，第 3 个则是位于场地中央。此时采用一名玩家同时强攻 3 个 BOSS，另一名玩家负责救人的战术，操控红BOSS 现身后，负责攻击的玩家可将噩梦隼龙 LV2 引至场地下方再打，避免出现混乱的局面。隼龙对付 BOSS 的打法为暗月镰落地的病鹭（落地瞬间左摇杆旋转一周 + △），有一定几率将 BOSS 挑空，如果挑空成功，那么空中的终噬（原地跳跃状态□□□）后，落地再使用病鹭，运气好可以屈死 BOSS，如果没挑空成功，则耐心等待 BOSS 露出破绽后继续使用病鹭挑空。

第三波的敌人和第二波是一样的，只是 BOSS 出场位置有变化，其中 2 个噩梦隼龙 LV1 分别在场地中央和下方出现，而噩梦隼龙 LV2 则是在场地上方光亮处出现。负责攻的玩家可提前站在场地上方等待噩梦隼龙 LV2，负责引的玩家可站在场地中央引走 2 个噩梦隼龙 LV1，整体打法同第二波。此战结束时，隼龙的忍术火炎龙应该积蓄满了，可留待最后一波时使用。

第四波的敌人是 3 个噩梦隼叶的玩家可退至场地下方角落，而操控隼龙的玩家则在场地上方同时攻击 3 个 BOSS。使用的招式为暗月镰的尘塚（左摇杆旋转一周 + △），此招可以打停噩梦隼龙 LV2 除防反以外的任意普通攻击手段，当看到 BOSS 防反时就要里风回避。BOSS 使用忍术暗极重波弹时可用登墙斩的无敌时间来回避。此战如果不慎被 BOSS 打倒，负责救援的玩家切不可惊慌，连续里风小心靠近另一名玩家，在 BOSS 面前切不可跳跃，以防被 BOSS 的飞燕打中。红叶救援成功后，会给隼龙恢复一定的体力，这点在高难度试炼中是相当有用的技巧。此时负责强攻的玩家，继续攻击 3 个 BOSS，上一场战斗时积攒的忍术火炎龙也可以使用，能恢复不少体力。成功击杀 1 个 BOSS 后，剩余 2 个 BOSS 就容易对付了，可继续采取“一攻一引”的战术逐个击破。对付落单 BOSS 的方法和第二波是相同了，这里就不再累述了。

奖杯指南

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

作为加强版而言，本作的白金难度比起《忍龙 3》来有过之而无不及，除了需要完成各种高难度的试炼外，还需要多周目通关并在网战的“乱世群影”模式中刷到天荒地老，这不仅除了考验玩家的操作技巧外还要求有一定的“爱”。值得注意的是网战模式中目前有“看录像取得奖杯”的 BUG，简单来说就是下载玩家排行榜上的试炼过关录像并观看后，系统会有一定几率将录像的内容视作为玩家自己完成的，如此一来可能不费吹灰之力就完成了极忍难度的试炼，而且录像中的各武器杀敌数也会累计在内。不过这个 BUG 完全随机，而且几率不高，再加上如“达人”这种耗时的奖杯无法通过这个 BUG 来取得，所以建议想挑战白金的朋友还是老老实实地磨练自己的技巧吧。

白金难度	8/10
白金所需时间	80小时以上
在线奖杯	12
最少通关次数	7
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

这里顺便说一下下载录像的方法，进入主菜单的“忍者战绩”，接着通过方向键的左或者右选择对应的模式，然后再按□键就会进入排行榜，随后选择想看的内容，注意只有标有“精彩回顾资料”图标的才表示该玩家有上传录像，此时再按□键就会出现询问是否下载录像的选项。下载过后就可以在主菜单的“精彩回顾”中播放查看了。

白金路线

1. 先从普通难度开始攻克故事模式，因为打通上一级难度是不会解锁下一级难度的奖杯，所以故事模式最少要打 4 遍，也就是普通、困难、超忍、极忍难度各一遍，初始状态下超忍和极忍难度处于关闭的状态，只要打通前面的难度，它们就会自动开启。攻关时记得根据前面的收集指南完成全部的收集，另外要注意多换武器来顺便取得武器杀敌数相关的奖杯。

2. 各难度的故事模式踏破后就可以在主菜单的“章节挑战”里分别以绫音、红叶和霞打通全部章节来取得“くノ一”的奖杯，因为难度不限，因此推荐选择最低的普通难度（因为前边没有在故事模式中打过英雄难度，所以在章节挑战中也无法选择），期间会自动取得与她们武器杀敌数相关的奖杯。另外在流程中也可以一并攻克 10 个水晶骷髅里的歼灭战。

3. 接下来就到了网战的部分，先取得乱世群影模式中“忍众战场”的相关奖杯，然后再进行难度最高的挑战——超忍、极忍的试炼，条件允许的话尽量选择双人挑战，不仅会降低一些难度，而且还会顺便取得合作部分的奖杯。

4. 游戏中最后取得的一个奖杯，应该就是“达人”了，因为奖杯说明比较长，所以直接在这里解说一下。它的取得条件是：学会包括无名忍者在内全部角色的忍者技能，简单来说就是开启强化界面里的全部内容并全数购买。隼龙和绫音的技能，只要完成 50 个黄金甲虫的和 10 个水晶骷髅的收集即可全数开放购买，而红叶和霞的两套服装（DLC 服装的取得与否不影响奖杯的入手）则需要选择她们来分别累计完成 25 和 50 个试炼，这些条件都不难。最麻烦的是无名忍者，想开启他的全部强化界面里的要素，需要满足下列的条件：

①等级达到 99（耗时最长但对操作技巧的要求不大，最后刷的部分）

②在忍众战场中的组队战中取得 10 次胜利

③在忍众战场中的组队战中背叛队友 5 次

④在忍众战场中的组队战中干掉对方的头领 5 次

⑤在忍众战场中的混战中取得 5 次第一名

⑥用无名忍者完成 20 个下忍试炼、20 个上忍试炼、15 个头领试炼、15 个超忍试炼和 5 个极忍试炼

5. 完成了前面 4 步后，不出意外的话已经取得了全部奖杯了，如果还没白金的话，可能是个别武器的杀敌数不够，建议在刷无名忍者 99 级的时候注意多用没有取得对应奖杯的那把武器。

免许皆传　白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

ムササビダイブ　铜杯
取得条件：习得鼯鼠飞扑
奖杯说明：习得基本行动类的奖杯基本都是随着流程的推进而自动取得，不会错过。

スライディング　铜杯
取得条件：习得里风（滑铲）

连续飞鸟返し　铜杯
取得条件：习得飞鸟返（三角跳）

クナイクライム　铜杯
取得条件：习得苦无攀爬

壁走り　铜杯
取得条件：习得壁走

饭纲落とし　铜杯
取得条件：习得饭纲落

灭却　铜杯
取得条件：习得灭却

绝技 铜杯
取得条件: 习得绝技

忍法 铜杯
取得条件: 习得忍术

断骨 铜杯
取得条件: 习得断骨

斩铁 铜杯
取得条件: 击败Day 1的钢蜘蛛

杀戮の凶手 铜杯
取得条件: 完成Day 1的流程

击坠 铜杯
取得条件: 完成Day 2的流程

协力关系 铜杯
取得条件: 完成Day 2绫音篇的流程

太古の眠り 铜杯
取得条件: 完成Day 3的流程

大脱走 铜杯
取得条件: 完成Day 4的流程

忍の业 铜杯
取得条件: 完成Day 5的流程

待ち人 铜杯
取得条件: 完成Day 6的流程

後は任せたわ 铜杯
取得条件: 完成Day 6绫音篇的流程

女神降诞 铜杯
取得条件: 完成Day 7的流程

忍 铜杯
取得条件: 普通难度通关

上忍 银杯
取得条件: 困难难度通关

超忍 金杯
取得条件: 超忍难度通关

极忍 金杯
取得条件: 极忍难度通关

业锁 铜杯
取得条件: 业锁之刻的倍率达到最大的3倍

百连击の行 铜杯
取得条件: 打出100连击
奖杯说明: 因为在连击途中被敌人攻击到的话会强制中止连击数，因此推荐用出招时位移大而且有一定护身性能的无想新月棍来刷综合能力最弱的普通佣兵。

刀を极めし者 铜杯
取得条件: 用刀（龙剑）累计干掉1000个敌人

二刀を极めし者 铜杯
取得条件: 用二刀流（迅岚丸·邪神剑）累计干掉1000个敌人

猛禽爪を极めし者 铜杯
取得条件: 用猛禽爪累计干掉1000个敌人

无想新月棍を极めし者 铜杯
取得条件: 用无想新月棍累计干掉1000个敌人

锁镰を极めし者 铜杯
取得条件: 用锁镰累计干掉1000个敌人

エクリプスサイスを极めし者 铜杯
取得条件: 用暗月镰刀累计干掉1000个敌人

风舞小太刀を极めし者 铜杯
取得条件: 用风舞小太刀（绫音的武器）累计干掉1000个敌人

天龙剃刀を极めし者 铜杯
取得条件: 用天龙剃刀（红叶的武器）累计干掉1000个敌人

雾月刀を极めし者 铜杯
取得条件: 用雾月刀（霞的武器）累计干掉1000个敌人

水晶ドクロ 银杯
取得条件: 打通全部10个歼灭战

黄金のスカラベ 银杯
取得条件: 收集全部50个黄金甲虫

くノ一 铜杯
取得条件: 用绫音、红叶、霞各打通章节挑战模式里的所有章节，难度不限

达人 银杯
取得条件: 学会包括无名忍者在内全部角色的忍者技能

集流目录 铜杯
取得条件: 乱世群影模式中无名忍者的等级达到50级

孤高の忍者 铜杯
取得条件: 完成乱世群影模式中单人试炼的任意10个试炼

救济者 铜杯
取得条件: 在乱世群影模式的组队试炼中救援同伴

背中合わせ 铜杯
取得条件: 在乱世群影模式的组队试炼中与同伴合力完成试炼

登龙门 铜杯
取得条件: 累计完成10个下忍试炼

桧舞台 铜杯
取得条件: 累计完成10个上忍试炼

威信 铜杯
取得条件: 累计完成5个头领试炼

君临 银杯
取得条件: 累计完成5个超忍试炼

忍の极み 金杯
取得条件: 累计完成3个极忍试炼

新参者 铜杯
取得条件: 游玩乱世群影模式中的忍众战场

一致团结 铜杯
取得条件: 在忍众战场中取得1场组队战的胜利

GOD OF WAR ASCENSION™

　　《战神 超凡》是系列历史上变动最大的一作，不仅剧情跳出原有的时间线，回到了初代之前故事，玩法上也趋于严谨并增加了挑战性。全新的多人在线模式融合了不同类型的武器与属性，各种玩法与规则的比赛让所有的玩家同场竞技，摆脱了以往只能单人游玩的固定模式。这就是一个全新形态的《战神》！

文 九兵卫&胜负师 美编 NINA

战神 超凡		SCE	动作
PS3	God of War: Ascension		繁体中文版
	2013年3月12日	人数未定	388港币
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

上手说明

GOD OF WAR ASCENSION

操作说明

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	闪避/选择目标
十字键	属性切换
□键	弱攻击
△键	重攻击
○键	脚踢/使用副武器
×键	跳跃
R1键	抓投
R2键	使用魔法
L1键	防御
L2键	特殊道具
L1键+△/□/×键	特殊攻击
L3键+R3键	怒气攻击
SELECT键	系统菜单
START键	强化与道具菜单

弱/重攻击

“《战神》系列”的操作向来就非常容易上手，□和△的攻击指令可以组合出千变万化的打法与套路。□的弱攻击偏重于速度以及攻击范围，连点效率甚高，△键的重攻击强调攻击输出，可用在弱攻击之后收尾，演出效果也极为华丽。重攻击的硬直时间较长，被敌人包围时容易被打断，需要根据场合使用。□和△的组合攻击视玩家的武器升级程度而定，升级越高则招式越丰富，具体解锁内容玩家可参照游戏中升级武器时的详细提示。

混沌之刃	
等级	所需红魂
Level 1	–
Level 2	3000
Level 3	5000
Level 4	12500
Level 5	25000

副武器

《战神 超凡》为○键定义了新的作用——脚踢以及使用副武器。未持有副武器的状态下，按下○键奎爷可以做出脚踢的动作，这招可以让一些正在防御中的敌人破防，但在战斗中实用性有限。按R1键捡起场地内或者敌人掉落的武器，奎爷能将它们作为副武器按○键使用，不同的副武器性能完全不同，但副武器都有一定使用耐性，消耗完就没有了，持有副武器时按L1+○键可以将副武器投掷出去，攻击效果会比较特别。

副武器种类	说明
剑	单发○键为挥剑，速度快但攻击范围小，○○○○则是标准的连续技。L1+○键将剑扔出去如果命中敌人，目标会自动陷入可抓投的状态，能够继续追击。
枪	枪（长矛）是最适合远距离攻击的武器，按○键可以朝远处的目标直接丢出去，有使用次数的限制。长按○键能够将其彻底抛掷出去并形成范围攻击。
吊索	一种特别的挥舞型武器，击中敌人后会射出爆炸的能量弹，可以在空中使用，具有极为不俗的威力。
盾	盾在本作中不仅仅是防具，更是可以攻击敌人的实用武器，按下○键顶撞敌人能够中断对方攻击并造成伤害，扔出去可以让敌人气绝（可抓投）。

抓投技与终结技

以往的○键抓投在本作中变为了R1键抓投，游戏中穿有铠甲以及各种大型敌人都不能直接抓投，必须在受到伤害一定程度或者破甲之后才能抓投。同时，R1键的投技也不再需要玩家靠近敌人时才能发动，中距离下也能直接靠近。

包括BOSS在内，敌人受到伤害后出现的抓投提示为头上的一道金色或红色的光弧，在一定距离内按R1键即可使用抓投，抓投的效果各种各样，甚至还包括操纵敌人自相残杀。红色光弧代表可以使用终结技，完成不同的QTE按键提示就能杀死敌人，终结技杀死敌人所获得的红魂/蓝魂/绿魂奖励要比直接杀死敌人多。

武器属性

随着流程的推进，玩家通过试炼可以依次获得阿瑞斯烈焰、波塞冬寒冰、宙斯雷光以及哈迪斯幽魂的属性能力，按十字键进行切换。不同的魔法属性会带来不同的攻击效果，L1键组合出的特殊攻击也各不相同，对付一些特定的敌人，对应的魔法属性可以起到更好的伤害效果。混沌剑以及属性能力在游戏中都能通过红魂进行强化，另外流程中后期得到的特殊道具的战斗能力也是可以强化的。

属性说明

阿瑞斯烈焰

等级	需要红魂
Level 1	–
Level 2	1000
Level 3	3000

主要性能分析

由于是游戏中最早获得的属性，因此被设计得非常容易上手，能够应对多种敌人。怒气槽满时，L3+R3的阿瑞斯怒火可以对1个敌方目标发动爆破攻击，爆破时会波及较大范围内的敌人。另外，受到爆炸的敌人必定会变为可抓投的状态，能够连续打击。R2键发动的魔法属于广范围攻击，第二次砸地需要QTE，这时候镜头会自动变慢。阿瑞斯烈焰升到3级后可以学会炼狱击（L1+△键），可以将敌人浮空，是实用度很高的招式。

波塞冬寒冰

等级	需要红魂
Level 1	–
Level 2	1250
Level 3	1750
Level 4	2000
Level 5	4000

主要性能分析

波塞冬寒冰附带的属性攻击可以令敌人破防，但一些强力的招式包括魔法必须在升级之后才能使用。常用的□□□□攻击第4段为特殊攻击，相比之下，普通状态的□□△攻击更为实用，最后1段的△能够直接打出冰块。3级之后，玩家可通过L3+R3键使用冰属性的怒气攻击；4级可以使用L1+△键的波塞冬震怒；升满5级才能发动R2键的魔法，该魔法不仅演出效果华丽，受到攻击的敌人还会持续一段时间陷入冰冻状态。

宙斯雷光

等级	需要红魂
Level 1	–
Level 2	1000
Level 3	2000
Level 4	3000
Level 5	4000

主要性能分析

宙斯雷光的最大特点是可以让敌人触电，从而延缓敌人的攻击行动，无论是与强敌单挑还是应对包夹都非常有用。□□△的连段可以在最后的△攻击敲打地面时产生小范围的电场，能够中断敌人的攻击。2 级的宙斯雷光会解锁 L1+ □键的攻击，奎托斯会放出 1 个光球，类似于飞行道具，建议在中远距离使用。按 L3+R3 键发动怒气攻击，效果是用手放电，此时玩家全身无敌，并且可以自由走动来靠近敌人。最后需要留意的是，5 级后可以发动的范围魔法通过连按 L1+R1 键令威力上升。

哈迪斯幽魂

等级	需要红魂
Level 1	–
Level 2	1500
Level 3	2000
Level 4	3000
Level 5	5000

主要性能分析

哈迪斯幽魂是游戏中最强力的属性之一，□□□□攻击以及□□△攻击都会追加召唤幽灵的效果，可以对敌人造成持续性的伤害。L1+ □键的哀鸿遍野在中距离的牵制力很高，但敌人可以防御。3 级解锁的怒气攻击可以释放出众多幽灵，它们能跟踪多个敌人目标并造成浮空的效果。按 R2 键发动的全体魔法看似混乱，其实拥有很可观的攻击力，同时还能对较大范围内的敌人造成干扰，是非常好用的魔法。

怒气攻击

曾经备受好评的“怒气攻击”在新作中依然存在，怒气槽显示在画面右下方，不断攻击敌人可以积攒怒气槽，受到伤害（尤其是被敌人抓投）会扣减怒气槽，非战斗状态下，怒气槽会迅速归零。发动怒气攻击的条件是蓄满一格怒气槽，直到怒气槽旁边出现 L3+R3 键的提示，怒气攻击的效果随着玩家当前属性的不同而变化，发动后怒气槽自动扣减。

值得一提的是，在怒气槽蓄满的状态下，即使不使用怒气攻击，玩家的普通攻击也会产生衍生的变化，追加的特殊效果可以让战斗变得更为有利。例如火属性时的□□△攻击就会增加地面爆破的效果，战斗中非常有用。

特殊道具

游戏的中后期，玩家可以得到衔尾蛇的护身符、奥可斯的誓约石以及真实之眼这三件特殊道具，除了用于流程中的解谜，它们还可以在战斗中对敌人使用。衔尾蛇的护身符可以让敌人浮空并减速、奥可斯的誓约石可以制造分身攻击敌人，而真实之眼则能发出刺眼的光线。使用特殊道具后会有一定冷却时间，需要间隔一会才能再次使用。活用这些特殊道具可以让一些复杂的战斗变得简单。

古物

古物准确地说应该是游戏中的一种收集道具，流程中共有 10 个，下文的攻略中会为大家详细解说所有古物的拿法，这也与游戏的奖杯有关。通关后，玩家在前一周目收集到的古物就可以作为装备道具来使用，它们能够给玩家带来诸如红魂翻倍、伤害减少 1/3 等特殊效果，让流程变得更为爽快。

单机流程及收集攻略

第1章 罪人的囚牢

开场后奎托斯被锁链困在平台上，被复仇女神美纪拉拷打中根据提示推动左摇杆进行回避，挣脱一只手后边回避边攻击。掉落到地面后追着美纪拉，路上的寄生虫全部消灭。人形寄生体作为给奎爷试刀的杂鱼登场，头上出现金色或者红色光圈（终结攻击）的时候，就可以按 R1 键进行 QTE 了。战斗结束后按 R1 键拉下台阶继续前进，在开阔的平台上有一场强制战斗，敌人虽然多但没什么难度，之后就是与被寄生的百臂巨人的手交战。

BOSS 百臂巨人的手

第一阶段

尽管只是被寄生的手，这场战斗依然魄力十足。BOSS 的攻击方式主要是利用钳子一样的爪子砸向地面或者是扇形的勾刺攻击，前者在 BOSS 蓄力时翻滚能躲掉，后者跳跃起来回避。这里如果多用前一个场景捡到的大剑对 BOSS 进行近身攻击，效率可以提高不少。最后是一长段 QTE 结束第一阶段的战斗。

第二阶段

BOSS 趴在平台上面，奎爷只能在侧面的三个平台上对它发起攻击，需要跳起来多用△键攻击 BOSS 的爪子或者头部，有点麻烦。战斗中最具杀伤力的攻击是 BOSS 会用爪子横扫整个平台，只有迅速躲在平台之间的凹槽内才能免于受到伤害。当然，一直躲在凹槽里也会被 BOSS 攻击，所以需要频繁跑动。结束的 QTE 依然非常有魄力。

第2章 下水道

经过一段比较长的滑行以及攀爬，再次来到开阔的建筑物外围，有分叉路的平台先去拉动左边的机关，这里会与手持长矛的杂兵强制战斗，杂兵出现的地方可以捡到**【古物 01：囚犯的誓约石】**（10 个古物收集与能力效果以及奖杯有关），消灭完之后拉右边平台门口的铁链，进去之后慢步走过走廊，此时百臂巨人会将整个走廊扒出来捏在手心，不断地从走廊的其他房间格子里拍出敌人围剿奎爷。由于场地非常狭小，并且玩家有时不容易在画面中准确看清自己的位置，所以敌人一拥而上就有点棘手，特别是在 Hard 以上的高难度下。前期奎爷没有什么实用的技能与能力，这里只能多调整自己的位置，不让敌人出现在身后，同时避免使用发生时间较长的范围攻击，耐心一点，想要突破也不是很难。

【古物01：囚犯的誓约石

第3章 瞭望台

利用锁链来到令一出平台之上，先去左边开启把手使得齿轮咬合，然后利用梯子来到原先的齿轮处，按住 R1 键拉动机关，中 BOSS 独眼巨人登场。和以往一样，小心它的锤子和踩地的冲击波，多使用□□△的重攻击并保持距离即可。战斗到一定程度可以 R1 键直接攀爬到独眼巨人的头上来操控它，摇杆操纵方向，□普通攻击，△重攻击，两种攻击对于杂兵都是一击必杀，极为爽快。结束战斗后继续拉动机关，支持出现绿色的锁链悬挂点，还是从刚刚另一侧的梯子爬上去，通过这个悬挂点来到另一侧的平台。最后撞进墙内需要 × 键跳起，□键 QTE 冲撞两次。

BOSS 百臂巨人的手

本场战斗 BOSS 的攻击方式并无太大新意，除了推掌攻击要提前回避以外，其他爪子与拍掌的招式并不构成威胁。削减 BOSS 体力到一定程度后，它会倒在右侧的墙边任由玩家发动 QTE，完成后再重复一次以上步骤。不同的是此时 BOSS 会躲在远处往平台上释放杂鱼，最后阶段的战斗之后，抱着柱子的 BOSS 头上会有红色 QTE 提示，成功后就能彻底消灭它了。

接着前进，先去中间的房间拉动机关，打开右侧的闸门来到一个圆形升降台前，注意这里左边的小平台上有一个红魂宝箱很容易漏掉，先开了之后再去启动升降台。清理掉前来干扰的杂鱼，解除平台中间以及两边的制动装置，升降台继续上升。被齿轮追着向上攀爬的过程中不能有任何多余动作，否则会直接 Game Over，要的是眼疾手快。

第4章 百臂巨人

来到建筑物的外侧，沿着连廊进入一间满是香艳美女的小屋，这里没有系列传统的“迷你游戏”而仅有一段剧情，稍稍让人有些扫兴。和复仇女神美纪拉扭打到开阔的平台上，依然是先来一段杂兵战。

BOSS 百臂巨人

这场战斗是在一个晃动的平台上进行，会有不少杂兵的干扰。首先玩家要打掉平台左右两侧露出红色弱点的触手，多次出现；第二阶段的战斗会出现另一只百臂巨人的手，和头部一起在狭长的平台上前后夹击奎爷，玩家在回避两者攻击的同时保证对寄生手的持续伤害输出，QTE 出现后就可以爬到寄生手的头上操纵它来攻击百臂巨人的头部，最后一击需要蓄力。

第5章 基拿镇

时间倒回至三周之前，剧情结束后一路走，来到名叫基拿镇的一片居民区，这里可以拿到游戏中**【第 1 个蛇发魔女之眼】**以及**【第 1 个凤凰羽毛】**。强制战斗的场景内会遇到中 BOSS 象兵，只要不被包夹并不难对付，出现 QTE 可以爬到它头上来操控它。结束战斗后，下一个场景有铁笼的地方，右侧二楼的房间里有**【第 2 个凤凰羽毛】**以及**【古物 02：赛丝的药水瓶】**，将铁笼搬运出来可以作为垫脚的工具跳上左边区域有红魂的平台。最尽头有圆盘机关的场景，走到右上方视角会自动切换，这里有**【第 2 个蛇发魔女之眼】**的箱子。顺时针推动圆盘机关，再返回之前的场景通过绳子爬到对面的高台。

【第1个蛇发魔女之眼】【第1个凤凰羽毛】

【第2个凤凰羽毛】【古物02：赛丝的药水瓶】

【第2个蛇发魔女之眼】

得到阿瑞斯烈焰的能力，这里的试炼需要按 L3+R3 发动怒火攻击消灭敌人，否则敌人会不断刷新出来。画面右下方会显示玩家的怒火槽，通过连续的攻击蓄满怒火槽就能发动怒火攻击，受到攻击或者非战斗状态下，怒火槽都会减少。每种属性的怒火攻击不一样，火属性怒火攻击发动后可以让目标产生爆破的效果。试炼的后半部分是按 R2 键发动魔法的教学，火魔法是对地面砸两下（有 1 次 QTE）的范围攻击，实用性很高。

继续前进，玩家会遇到手持大剑的羊头怪，先跳上最里面的平台把两个远程攻击的杂鱼干掉，然后再来对付羊头怪和其他杂兵。这个场景左侧的高台上有**【第 3 个蛇发魔女之眼】**的箱子可以拿，千万别忘了。

顺着墙壁不断向上攀爬，玩家会来到一个类似巨大水车的开阔场景，先把这里前后的箱子全部开了（水车后面有红魂的宝箱），然后到中间按 R1 键拉动机关，松开机关后迅速跑到水车右侧的台阶上，它会自动带着玩家升上去。接下来的通道会有一扇门挡住

【第3个蛇发魔女之眼】

【第4个蛇发魔女之眼】

【第3个凤凰羽毛】【第5个蛇发魔女之眼】

去路，贴着右侧的悬崖继续前进，在与狗以及蝙蝠怪战斗的场景内，中间的屋子可以拿到【第 4 个蛇发魔女之眼】，最里面的房间有一个巨大的滚轮，打掉木栏，先去中间的圆形平台，依次拉动左数第一个（或者第二个把手）以及最右边的把手，将滚轮隔离在左侧之后，迅速跑回入口附近的石阶并跳到中间的平台，拿到【第 3 个凤凰羽毛】以及【第 5 个蛇发魔女之眼】。拉动平台上的开关原路返回，R1 键拉倒石柱后跳到上方的平台，进去之后遇到蛇发魔女。战斗中除了要小心被石化，避免跳跃，同时还要注意蛇发魔女的甩尾攻击，这一招的攻击距离很远。另外抓住蛇发魔女进行 QTE 的时候连按□键也要注意根据提示拨动摇杆回避它的反击，有自信的玩家还可以用瞬间防御来反弹蛇发魔女的石化攻击。

第6章 水库

通过羊头石像跳到高台之上后，先往左边走，路的尽头有红魂的箱子以及【第 6 个蛇发魔女之眼】的宝箱，另一头一路走下去就是需要滑行的狭长通道了，滑行的最后，在画面出现慢放的同时按 × 键跳起再按 R1。爬上去顺着水道走不了多远就能看到波塞冬寒冰的试炼，按十字键可以切换属性，这部分的敌人数量很多而且攻击欲望很强，不要在同一个地方过于恋战，否则会被敌人连续攻击。战斗中使用冰属性攻击，打法谨慎再适当配合防御即可通过。过了试炼之门，路上可以拿到【第 7 个蛇发魔女之眼】，拉开机械巨蛇头部的枷锁，向山峦顶峰的高塔前进。

【第6个蛇发魔女之眼】

【第7个蛇发魔女之眼】

第7章 德尔斐塔

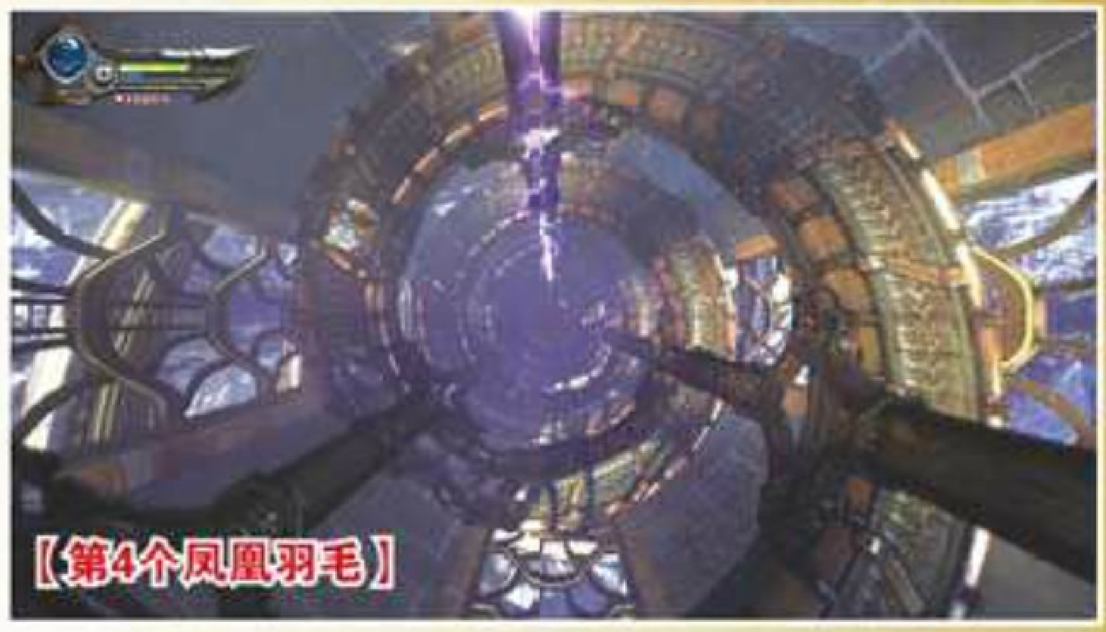
攀爬至高塔内部，先顺着楼梯往下走，拿到【第 4 个凤凰羽毛】。一路前往最顶部的天台，攀登梯子之前别忘了开两边的宝箱，其中左侧走廊可以拿到【第 8 个蛇发魔女之眼】。

BOSS 蛇尾狮

由于战斗的场地非常开阔，所以玩家不必担心如何回避 BOSS 的攻击。最初的形态 BOSS 会利用蛇尾喷射毒液或者甩尾，QTE 砍下它的尾巴后 BOSS 会进入站立姿势，此时它的攻击方式会变为吐冰以及近身的前爪攻击，靠近时不太好躲。体力削减后再发动一次 QTE，BOSS 会再次在地面爬行，直线的冰柱攻击只要回避及时也不难躲掉。

拉动天台上的锁链，进入左侧机械巨蛇的蛇体内，进去之后往后走，背后的死角有红魂的箱子，接下来就是一段滑行的路程。玩家在这里会遇到一种手持盾牌的山羊兵，通常攻击对它无效，只有按 R1 键然后连点○键将其盾牌扯掉才能痛扁之。盾牌本身也是一个不错的副武器，也可以夺过来为自己所用。

从机械巨蛇的体内来到蛇身外侧，走到尽头有绿色悬挂点的地方按 R1 键，一路荡到蛇身的另一侧，这里还是要往回走（画面外侧），不远的地方爬上去有红魂的箱子以及【第 9 个蛇发魔女之眼】。


【第4个凤凰羽毛】

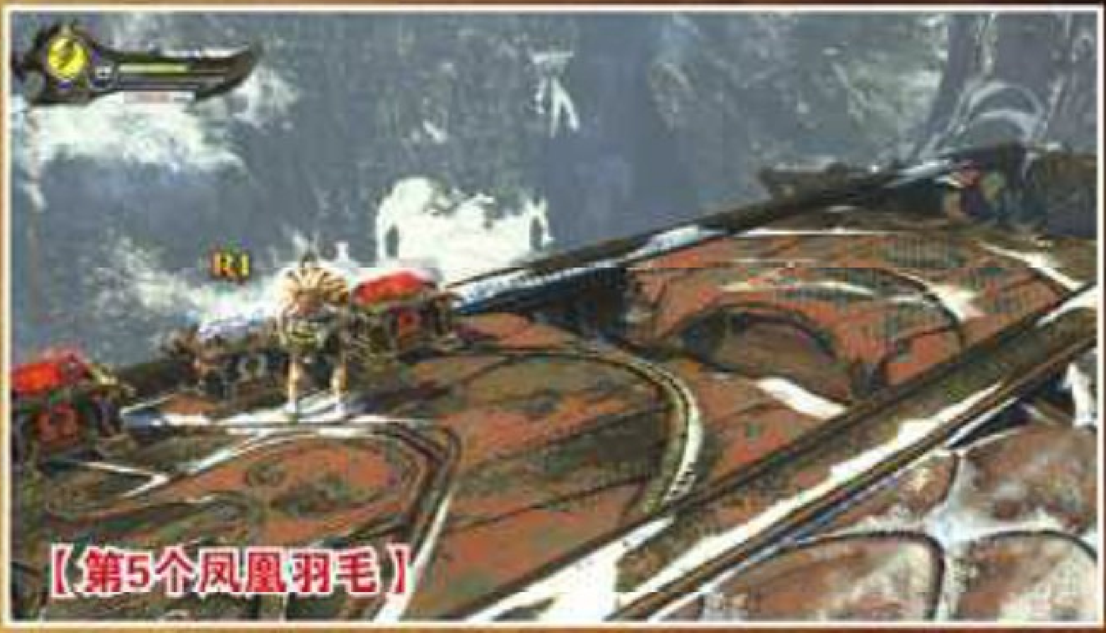
【第8个蛇发魔女之眼】

【第9个蛇发魔女之眼】

第8章 培冬的肚子

继续沿着红色巨蛇的身体走便可获得新的能力——宙斯雷光，试炼部分的打法也和以前一样，没有难度。电属性攻击以及闪电魔法可以让范围内的敌人产生触电的效果。完成试炼之后来到红色蛇身的外部，不要下去，直接往画面外侧的方向跳，那里有【第 5 个凤凰羽毛】和两个红魂的箱子。

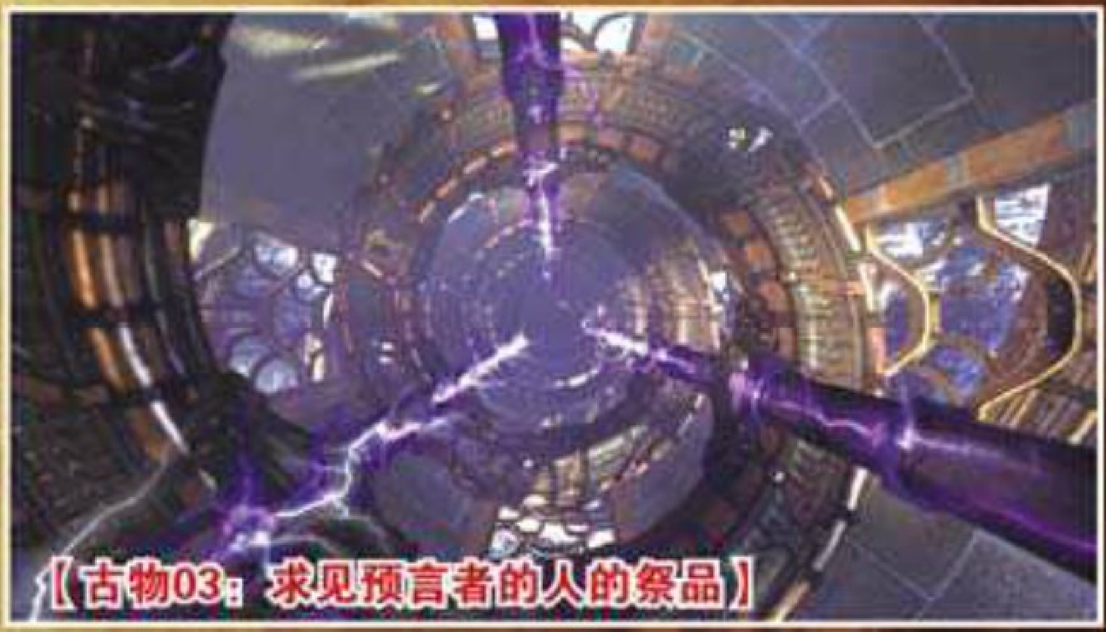
从红色的蛇身跳到紫灰色的蛇身上，老样子先掉头往反方向走，最尽头有红魂的箱子以及【第 10 个蛇发魔女之眼】。经过一段攀爬与滑行，玩家再次来到巨蛇的蛇身外部，消灭杂兵后跳上红色的蛇身，按 R1 键拉开蛇头处的枷锁，巨蛇前行的过程中出现提示先跳到另一侧的悬挂点之上，接着狮鹫登场后完成一系列 QTE 再次爬到紫灰色巨蛇的身体上，继续攀爬与滑行。


【第5个凤凰羽毛】

【第10个蛇发魔女之眼】

第9章 冰洞

拉开最后一个蛇头的枷锁，进入石洞后要及时打掉拦路的木栏，杂兵也要尽快消灭，否则奎爷的行动路线会受到干扰。最后一段狭窄洞穴的入口前有绿色的悬挂点，迅速跳上去并荡到对面，后面的流程如法炮制，玩家不妨好好享受一下其中惊心动魄的过程。三条巨蛇全部咬合住高塔的机关，返回塔内再次沿着楼梯往下走，这次可以在楼梯上捡到【古物 03：求见预言者的人的祭品】。重新爬到最顶端，迎接 BOSS 战。


【古物03：求见预言者的人的祭品】

BOSS 狮鹫

与冰属性攻击的蛇尾狮相比，狮鹫行动范围更大，并且大部分时间飞在空中喷火，不太好对付。狮鹫落地后非常敏捷，尾巴的攻击还会让玩家产生原地麻痹的效果，第一阶段 QTE 完成后奎爷会砍下 BOSS 的一只翅膀，不过此时也会有大量杂兵出现干扰玩家，优先将它们消灭，只剩下狮鹫就很好对付了。

第10章 德尔斐神殿

进入神殿后马上会遇到地狱三头犬，比起狮鹫要好对付得多。它钻入地下时尽可能躲远一点，跳出地面时会有范围较大的冲击波，另外三头犬还会放出球形的防御壁，此时对它攻击无效。拉卡楼梯走到上面的平台，去左侧吸入绿色的圣雾，周围环境会全部老化，砸开正中央的石墙先不要进去，平台右边也有可以砸烂的墙，里面是**【第11个蛇发魔女之眼】**以及**【第6个凤凰羽毛】**。

进入神殿内部一路前进，这里会触发相关剧情。在中间的池子内吸入圣雾，然后再从右侧的楼梯(左侧待会再去)上去破门前进，在走廊里面拿到铁锤，遇到山羊兵先将它击飞，然后迅速扯掉另外一个杂兵手持的盾牌，这样战斗就没什么难度了。把走廊左边的雕像推倒右边的房间，放在右侧木质平台的正下方，吸入圣雾后平台会老化掉下来，这时候就能爬上去拿到**【第12个蛇发魔女之眼】**以及**【第7个凤凰羽毛】**。

回到中间吸入圣雾，这次往左边走，路上会遇到本作比较令人头疼的一种敌人——闪电女巫，通常状态下不能用投技，会被电到，推荐使用三级火属性的L1+△攻击，这招能将闪电女巫持续打出硬直。将走道内的雕像搬到第一个房间内的机关上，隔壁的铁门会打开一扇，吸入圣雾老化，将雕像从机关上推开，迅速走到刚刚打开的铁门内侧，待环境复原后，原先打开的铁门会关上，但另一边的铁门会打开，这样就能拿到里面的**【第13个蛇发魔女之眼】**和**【第8个凤凰羽毛】**了。

【第11个蛇发魔女之眼】【第6个凤凰羽毛】

【第12个蛇发魔女之眼】【第7个凤凰羽毛】

【第13个蛇发魔女之眼】【第8个凤凰羽毛】

第11章 德尔斐地下墓地

【第14个蛇发魔女之眼】【第9个凤凰羽毛】

【第16个蛇发妖女眼】

【第15个蛇发魔女之眼】【第10个凤凰羽毛】

【古物04：亚丽菲尔亚的护身符】

【第11个凤凰羽毛】

通道尽头的左侧，有红魂箱子的房间吸入圣雾，地板崩塌后迅速走下去，直走并打坏老化的墙壁，拿到**【第14个蛇发魔女之眼】**和**【第9个凤凰羽毛】**。再往前走是哈迪斯幽魂的能力试炼。至此玩家便拿齐了全部四种属性。

遇到持有锤子的石像兵的大厅，搬雕像作为垫脚石爬上二层，右边的房间拉动机关继续往里走，直到一个下方满是尖刺的通道。这里要眼疾手快在平台上用R1键的挂钩和跳跃来前进，中间有两次要用到圣雾老化。砸了门进去记得回头去拿箱子里的**【第15个蛇发魔女之眼】**和**【第10个凤凰羽毛】**。

后面的房间依然是要用圣雾的老化来通过，在沙漏女神的大厅内，和紫色的镰刀兵强制战斗，关键是在其潜入地下时按R1键把它拉出来，其他没有需要注意的要点。大厅内踩完中间的机关先去右边的房间扳动机关打开外面的圣雾，老化后迅速回到刚刚有机关的房间打破里面的墙，拿到**【第16个蛇发妖女眼】**。回到圣雾处继续让环境老化，这次要拉倒大厅左侧的柱子，爬上去跳上中间的吊灯，拉动之后荡到沙漏上面，先不用管地面的机关，从沙漏上跳到前面有壁画的台子上，壁画前面可以捡到**【古物04：亚丽菲尔亚的护身符】**拉动左边的机关进入到里面，玩家会发现又回到了刚刚有石像兵的大厅里。去右上角吸入圣雾，左侧的木桥坏掉后跳下去，将之前用作垫脚石的雕像推到木桥坏掉的位置，这样等复原时，雕像就能自动被搬运到上层。把雕像沿着右边一路推到沙漏女神的房间，推下去并放在中间的机关上，然后去左边的房间拿红魂以及**【第11个凤凰羽毛】**。将刚刚的雕像放在吊灯之下，吸入圣雾后迅速爬到吊灯之上，按R1键拉动吊灯砸坏沙漏，这样就能彻底打开地面的通道了。

第12章 预言者的谒见厅

BOSS　波鲁克斯

开场后要追着波鲁克斯走很长一段路，他会给玩家制造各种障碍，稍有走神便会坠入万丈深渊。来到一个残缺不全的平台上，拉起石头向BOSS扔过去(战斗中也有石头可以投掷)，平台复原后就能正式开始战斗了。波鲁克斯的行动速度不快，但是放出的绿色的光波会有降速效果，此外他还会瞬间移动。战斗一段时间之后，BOSS会跑到平台中间发动老化的能力，地板塌陷时先往外围走，最后跳到最安全的中间位置。之后波鲁克斯还会跳到场景四周的石柱上对玩家进行远程攻击，打掉他站立的柱子，同时小心塌陷的地板。BOSS悬浮在空中对整个平台进行老化的时候，只要躲在最靠近画面一段正下方角落就能避过一劫。接着是第一人称视角的QTE，波鲁克斯还会再进行最后的挣扎，给他一个痛快吧！（笑）

第13章 通往德尔斐的通路

得到衔尾蛇护身符，按 L2 键可以看见场景附近能够老化 / 复原的部件，按住 L2 键的同时再按□键可以对目标发动该能力，继续按住 L2 键，推动右摇杆向左是老化，向右是复原。最开始的石柱将其复原至一半的状态，利用它跳到平台上，接着将其完全复原形成石桥，这样就能通过。再和预言者触发剧情之前，石桥左边的尽头可以看到【坏箱子 01】，复原后可以拿到红魂。坏箱子与本作的奖杯有关，流程中共有 7 个，千万不要漏了。和预言者对话完之后，需要贴着石壁攀爬的地方先向右爬，穿过石壁可以拿到【第 12 个凤凰羽毛】。继续前进，玩家会遇到一段利用衔尾蛇护身符的减速与浮空能力进行战斗的教学，活用之后能令战斗变得轻松不少。

【坏箱子01】

【第12个凤凰羽毛】

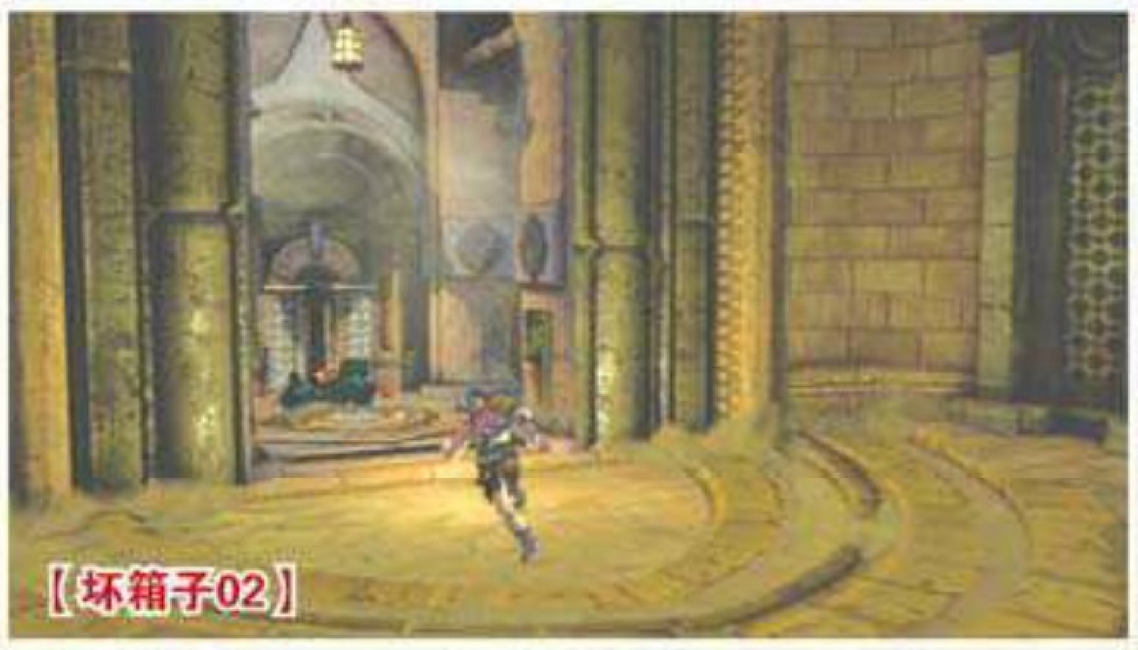
第14章 水库

一路清理杂兵并复原道路，尽头有两个红魂箱子的地方可以拿到【第 17 个蛇发魔女之眼】。与山羊兵强制战斗的地方打开新的通道，一进去就能看到碎在地上的【坏箱子 02】。走几步右转，通道尽头可以调查一幅壁画，反方向的通道里有【坏箱子 03】。

走到建筑物外面，又是和独眼巨人以及杂兵众的强制战斗，打完之后先去平台右边，那里有【坏箱子 04】。往左边走先别急着修复梯子，直接走下去绕到房间内可以看到两个红魂的箱子，继续往右走，在木桥的右侧还有【坏箱子 05】。修好桥一路往前，原路返回到前面那个有巨大水车的场景。这里的谜题有点难，要想到达最上层的平台，需要先跳下去将水车修复成 50% 完好的状态，就是说将拉手机关附近的 T 字型木桩修复至 45 度斜立的位置，此时再拉出机关，老化水车使得 T 字型木桩卡住拉手。接着玩家要跳到水车右侧绿色的升降台上，将水车彻底复原，如此一来拉手复位后水车就能把玩家带至最高点了。

【第17个蛇发魔女之眼】

【坏箱子04】


【坏箱子02】

【坏箱子05】

【坏箱子03】

将T型木桩修复至45度斜立

第15章 石室

使用能力将水道复原，水会推动水车顺时针转动，从而将玩家带到下层的区域。一路游泳来到有两个石像兵的平台，把两边的锁链老化后铁门会打开，继续潜水贴着下层水底游，可以拿到【古物 05：船长的神像】。来到基拿港的码头，场景最左边的尽头可以拿到【第 13 个凤凰羽毛】和【第 18 个蛇发魔女之眼】，将这里的箱子搜刮一番后乘坐中间的船触发剧情离开基拿港。

【古物05：船长的神像】

【第13个凤凰羽毛】【第18个蛇发魔女之眼】

第16章 罪人的囚牢

时间线回到现实的时间，也就是奎爷将百臂巨人的手以及复仇女神美纪拉击倒之后。开场是在一个狭小的平台上进行强制战斗，敌人包括地狱三头犬，消灭完之后使用衔尾蛇护身符的能力将前方的废城复原。进入复原的街道先往右走，巷子里是【第 19 个蛇发魔女之眼】以及红魂箱子，在第一个转角处向左看，那里有【第 14 个凤凰羽毛】。

剧情结束后出来先回刚刚的门口捡到【古物 06：奥可斯的披风】，接着玩家会遇到新

【第19个蛇发魔女之眼】

【第14个凤凰羽毛】

【古物06：奥可斯的披风】

【坏箱子06】

的敌人——施放毒气的女妖，完成战斗顺着墙壁爬到楼顶，清理敌人后再次复原废城，接下来一系列的攀爬和跳跃要把握好按键时机，否则要重来。进入建筑内部走不了多远，在一间牢房的门前可以看到【坏箱子 06】。

第17章 拷问室

在吊挂着俘虏的拷问室，先将房间中间的铁夹拉开，然后去老化正中间被吊着的俘虏下方的铁链，铁链断开后，按 R1 键将被吊挂着的俘虏拖动到拉开的铁夹处，松开后就能将俘虏连同铁链一起固定在铁夹上。此时玩家还要捡起刚刚拉开铁夹掉出来的那具尸体，背着它通过房间右上角的门走进升降台，升到二层后把尸体从高台上扔到拷问室的一层，正好压住一层有机关的那块地板，这样就能解开这里的全部谜题，最终从拷问室二层右边的门出去，二层红魂与绿魂箱子的右侧有【第 20 个蛇发魔女之眼】。解谜的过程中如果弄坏了吊挂的俘虏尸体，只要对着铁夹使用复原能力即可，想要拿到奖杯，这里请玩家务必弄坏一次俘虏尸体。继续走会遇到强制战斗，后面就是以前的场景了。

将尸体放在铁夹上并直接跳上平台，弄断它可获得奖杯。

【第20个蛇发魔女之眼】

第18章 登陆提洛岛

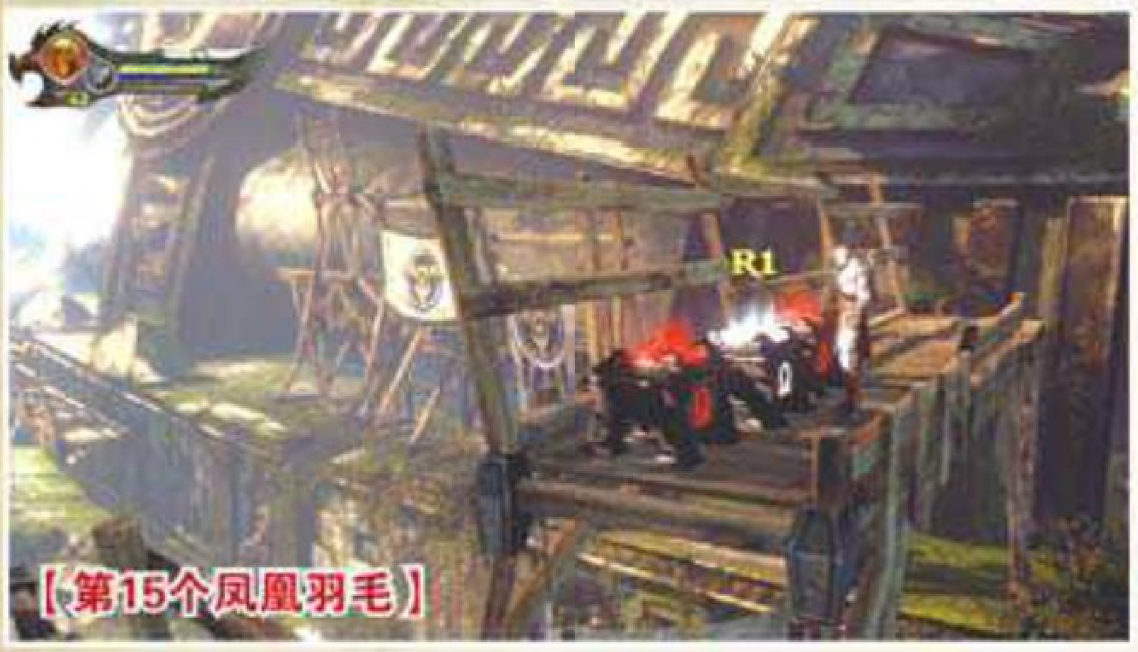
故事的时间线再次倒回两周之前，衔接上前面奎爷出港前往阿波罗巨像的剧情，这里也是试玩版的部分，不少玩家应该很熟悉。第一场战斗结束后需要修复前方的道路，这里只用复原一半就能攀爬通过，爬上去之后再完全复原，接着有一场杂兵战。

打完石像兵的场景爬上去先不要直走，从右边拐进去拿【白箱子 ×1】，从左边一直走到尽头在脚手架上拿到【第 15 个凤凰羽毛】。

爬上平台干掉象兵，从右侧攀爬并进入巨像内部，与防毒的女妖强制战斗的场景有一个相对复杂的谜题。玩家要先将左边卡在齿轮下的基座搬出来放在场景右边，利用它跳上右侧的平台，打掉右边墙里的巨大铁链上的铁锈。接着跳回地面，将机关往左推到中间的位置，修复场景中间的巨大铁链。将基座推到原来的齿轮下方，向左拉动地面的机关，迅速跑到齿轮的位置并将基座推进去卡住齿轮，这样可以利用齿轮的左侧跳到场景最左边的平台，那里有【白箱子 ×2】。接着把基座拖出来，这次把机关往右侧拉，同样迅速跑过去让基座卡住齿轮，之后使用老化能力断开场景中间的巨大铁链，再次将机关拉倒最右边，这样就能解开全部谜题，通过齿轮右边以及悬挂点进入正上方的门里面。

【白箱子×1】

【白箱子×2】


【第15个凤凰羽毛】

这里要用基座卡住齿轮。

第19章 阿波罗的脚板

【坏箱子07】

推开石壁来到巨像的外侧，沿着外延的墙壁爬上去，爬到一半的时候向右走，靠近圆形天窗的地方有【坏箱子 07】。继续攀爬会看到浑身蓝色的女枪兵，干掉她之后打掉脚手架接着前进，利用绳索荡到缆车上并拉动机关，这里出现的空中敌人可以直接按 R1 键抓住并扔出去，轻松瞬杀毫无难度。缆车被破坏时会有 QTE，从绳索上荡到阿波罗巨像的头部之中。

两只闪电妖女速战速决，高难度下万万不能贪刀，可以用衔尾蛇护身符对它们使用减速，逐个击破。拉动机关走到上面一层，转动齿轮使得用来垫脚的台座掉出来，这样就能继续前进。来到巨像的膝盖部位，走到一处开阔的平台，玩家会遭遇女枪兵以及半人马，消灭之后按 R1 键拉动场景中间的巨大铁链，跳上去先去右边的脚手架上拿【白箱子 ×1】。

圆形喷火的房间，站在机关上就能上升到出口的位置，再次荡到对面，从坏掉的阁楼向上攀爬的过程中可以看到两个红魂箱子以及白箱子，不过现在暂时还拿不到。

【白箱子×1】

第20章 阿波罗的护手

复仇女神美纪拉登场，这里会还原出以前的场景，与斯巴达勇士的战斗无难点，复仇女神美纪拉也会加入混战，复仇女神跳到地面时有冲击波，跳起来可以躲掉，而打掉斯巴达勇士可以捡起他们的长枪对着爬上屋顶的复仇女神投掷，最后的 QTE 直接砍掉她的右臂。

BOSS 复仇女神

第一阶段

BOSS 最初的攻击手段是用凤凰进行冲刺，各种攻击方式主要对正前方的区域有判定，被凤凰抓到会受不小的伤害。战斗到一定程度，BOSS 会站在场地的中央释放闪电，不停地翻滚就能躲掉，而想要打到她则要跳起来攻击。

第二阶段

由于负伤的美纪拉加入战斗，玩家需要同时面对两个 BOSS。如果还剩下魔法槽可以用，这里就不要吝啬了，虽然两个 BOSS 本身的攻击手段与之前没有变化，但玩家受到的干扰非常大，很容易被凤凰抓到。两个 BOSS 合体攻击后，美纪拉身上会带电，这时应该优先攻击空中的 BOSS。将她的体力削减到一定程度会出现 QTE，要注意的是第二个按键提示必定是逆时针拨动左摇杆，不要按错，这也是游戏中第一次出现操作摇杆的 QTE。最后回避凤凰攻击时还有一次顺时针推动左摇杆的 QTE。

第21章 阿波罗的前臂

获得奥可斯的誓约石，玩家在游戏中可以制造分身来解谜或是战斗。开场后顺时针转动机关，按 L2 键 + △键制造分身保持转动机关的状态，这样可以跳跃到前方的平台，跳不上去的地方再按一次 L2 键 + △键取消分身，这样平台会自动升上去。上去之后往右后方走，拿到**【古物 07：石匠的凿子】**的地方向右跳上去，上面是**【白箱子 ×1】**以及两个红魂的箱子。

【古物07：石匠的凿子】

【白箱子×1】

继续前进，玩家会遇到使用分身攻击的教学战斗，完成后从场景的左下角爬上墙壁。拉动平台的地方依然是先使用分身固定住机关，然后不要急着往前走，跳回刚刚的场景，左上角的铁门此时会打开，里面是红魂的箱子以及**【白箱子 ×1】**。回到拉动平台的地方，使用分身固定住平台，跳上去之后再手动让分身消失，这样就可以继续往前走。最后一个地方需要利用分身造成“跷跷板”的效果，非常简单。

回到之前阿波罗巨像膝盖的场景，同样是一场强制的战斗，战斗结束后按 R1 键拖动场地中央的铁链，使用分身维持该状态，然后再通过复原能力将铁链修复到一半的程度，这样就能跳上去了，右边脚手架上同样的位置可以拿到**【白箱子 ×1】**。

圆形升降台的地方释放分身压住机关，不断上升的过程中会有数量众多的敌人登场，加上场景内火焰的干扰，应付不好的话会有点棘手，分身消失的话要及时再补上去，不然就前功尽弃了。

【白箱子×1】

【白箱子×1】

第22章 阿波罗的肋骨

来到巨像肋骨的场景，一路攀爬。与羊头怪以及持盾的羊头兵战斗的场景，先拉开距离，不惜一切代价拉掉羊头兵的盾牌，然后再分头击破，如果此时有前面拿到的副武器锤子，战斗会轻松不少。战斗结束后去左边的平台，那里有**【白箱子 ×2】**。

【白箱子×2】

第23章 火炉

来到火炉的大厅，干掉所有敌人，然后推动齿轮，从移动的平台来到上层，平台左下角的桌子上拿到**【古物 08：阿基米德的文献】**。按 R1 键拉开火炉并用分身固定，跳进去就能来到熔炉大厅的另一侧，这里拿到**【白箱子 ×2】**。推动齿轮把铁门打开，去最右边的小房间把装有煤炭的炉子拉出来，推到齿轮右侧的引燃点，再次推动齿轮通过火花把炉子点燃。不过这时候炉子的火还不够大，把它推到最开始大厅右侧的房间（上面有煤块的），使用复原能力让炉子恢复至燃烧状态，房间里的煤块就会被引燃，从而让油锅沸腾。

【古物08：阿基米德的文献】

【白箱子×2】

把火炉推到右上角的燃油房（打烂木门），转动旁边的齿轮，滚烫的油就会流到炉子上。最后将火炉移动到左边大厅的台座上，再发动复原能力，这样就能产生熊熊烈火，整个熔炉就被引燃了。

出去发生战斗，来到大火炉的上层，利用被热浪推动的挡板向上前进，在传送带的位置后退有红魂的箱子不要错过。推动传送带尽头的齿轮，从传送带最右边的升降台跳上去继续前进，不过在经过传送带的时候会有一场强制战斗。

第24章 阿波罗的肩膀

从火炉跳到外面的平台，紧接着还有一场恶战等着玩家，先打掉拿盾牌的山羊兵，其他的敌人配合魔法用老方法解决，盾牌本身作为副武器也是蛮好用的。修复平台前方的铁链，触发剧情。从开始的地方往下滑，这段滑行距离很长，推动摇杆改变方向的幅度要尽可能小。

第25章 火炉

再一次回到火炉的大厅，这次推动齿轮后整个地板会上升，中间的部分则是一个火炉。发生强制战斗后，玩家要将敌人按 R1 键投掷到火炉里，平台才会继续上升，直接打死敌人无效，敌人会反复刷新出来。最初出现的敌人是狂犬，可以直接按 R1 键投掷到火炉里；接着是身穿铠甲的杂兵，要先用普通攻击破甲，然后再按 R1 键投掷。

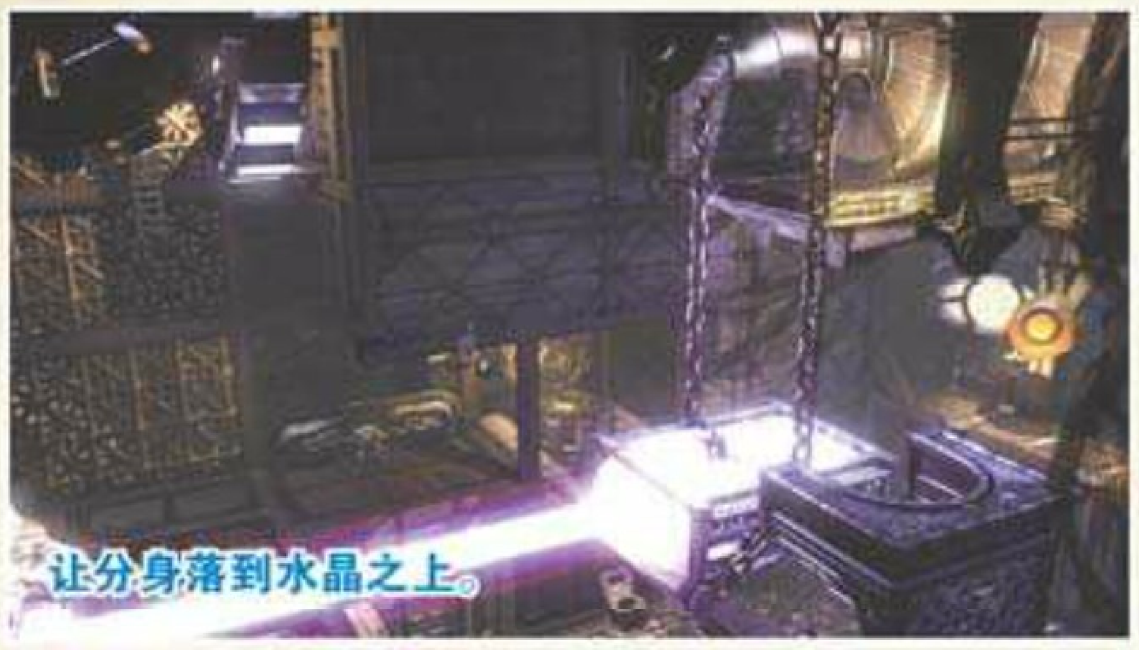
完成一次这样的战斗后，先去左上角的地上捡到【古物 09：雕像工的神像】，拉动平台前方的机关并用分身固定，然后再推动齿轮，这样平台会继续上升。和前面一样，依然是要把杂兵扔到火炉里，只不过这次会有石像兵的干扰，并且地板上也会出现火焰。

【古物09：雕像工的神像】

第26章 阿波罗的眼睛

来到阿波罗巨像的头部外侧，继续使用复原能力，将整个巨像完全修复。接下来玩家需要跳到房间中间的水晶上，将基座推下来，消灭所有杂兵，先利用基座跳到左边的平台，打开左侧的机关让光线降低，接着再通过这个基座去右边的平台并爬上去，梯子尽头有【白箱子 ×2】，在那里的传送带上放一个分身，从传送带的侧面（最好不要跳下来，万一掉下来就从底层左上角的垫板爬上去）迅速走过去，直接下到左侧的平台，快速拉动那里的机关，把卡口拉开，等分身将水晶压下来就能解开这里的机关。

【白箱子×2】



让分身落到水晶之上。

第27章 提洛岛的提灯

一路从梯子爬到阿波罗巨像的头顶，抓住一头狮鹫进入到另一层，摔到地面之后干掉它。铁栅栏打开，先从中间的圆形铁笼前往回走，扒开大门让光线穿透进来，这样铁笼就会张开又迅速合上。拉动铁笼外的把手，女神雕像对着正前方的门射出光线，先用分身固定住把手，然后便可以从传送门走过去。

第28章 阿基米德的试炼

穿过传送门走到另外一侧，这里和之前的大厅几乎是完全一样的构造。一进门的左侧有【白箱子 ×2】，接着拉开对面的门让女神雕像眼睛的光束照进来，中间的铁笼打开，走过去就能拿到新的道具——真实之眼，按 L2 键 + × 键使用。下面玩家将面对游戏中最难的一场连续战斗——阿基米德的试炼。在 1.03 版本之后，制作小组根据玩家的呼声已将试炼的难度降低，每场战斗结束后玩家会自动回复一部分血量，战斗轻松了不少。

阿基米德的试炼共分为三场强制战斗，要一气呵成全部通过，否则要从第一场重新开始，非常考验玩家的毅力，特别是高难度之下。使用真实之眼的能力解除平台边缘的封印，按 R1 键拉开铁钩使得平台上升。第一场战斗玩家的敌人是四个蛇发魔女以及两个闪电女巫，其中蛇发魔女是两两出现，而闪电妖女在只剩下两只蛇发魔女的时候才会出现。为了尽可能保存实力，普通难度以及简单难度建议玩家直接魔法轰杀（推荐火属性）蛇发魔女以及闪电妖女，因为每消灭一个敌人就能获得两格魔法的补充。而困难以及混沌难度由于得不到那么多的魔法补充，建议的打法是以左上角或者右上角为据点，最多只让一只蛇发魔女出现在自己的视野内，使用□□△的简单连技将敌人消磨死。受到多个敌人包围或者闪电女巫出现之后，需要多用衔尾蛇护身符的减速效果来延缓敌人的攻击，不要让敌人靠近自己，尤其是闪电女巫。

第一场战斗结束后继续拉动机关，接着要在狭长的通道内迎来第二场战斗。最初的敌人是两个女枪兵，体力很高，可以使用魔法就千万不要吝啬（推荐冥属性），减速以及分身攻击也要及时使用。以通道最前方为据点进行战斗不容易陷入被动，对付飞行的敌人直接用 R1 键投掷就行。最后出现的石像兵不必慌张，利用它的攻击间隙躲避喷射的火焰，同时多使用能力谨慎应战，胜利就在眼前。

第三场战斗不再如前两场战斗那么惊心动魄，不过由于出现的敌人较多，玩家还是不要大意。战斗中敌人的出现顺序是半人马、镰刀兵，注意别被打到左右两边的墙壁上去，碰到尖刺会扣血。

【白箱子×2】

完成试炼后回到上层，先把打开的大门关上，接着来到铁笼前使用真实之眼消除把手上的荆棘，逆时针将把手推到头并用分身固定住，接着迅速来到传送门前使用真实之眼，穿梭回上一个场景。此时玩家手中的真实之眼会自动消失，最开始只能拉开一道缝的大门现在可以完全打开了。路上可以拿到【古物 10：安提基特拉机械】。拉开门之后复仇女神三姐妹再次出现，奎爷被抓到游戏最初刚开场的场景之内。

【古物10：安提基特拉机械】

第29章 复仇女神的居城

【白箱子×1】

回到现实的时间，拖动铁门前的机关并用分身固定住，右边的房间里有红魂的箱子以及【白箱子×1】。利用挂钩跳到悬挂的铁笼上，让分身消失就能荡到铁门的另一侧去。修复好台阶之后进门有剧情，复仇女神会变成奎爷妻子的样子。接下来就是本作的最终决战了，堪称游戏中最让人热血喷张的部分。

第30章 雅利克图的谒见厅

BOSS 复仇女神

第一阶段

船上的主要敌人是复仇女神召唤出的斯巴达勇士，不难对付，不过要小心凤凰的冲刺攻击。接着海怪会将触手伸到船上来，对着触手不断攻击，出现结冰状态时就是用真实之眼消除，过程中得小心另外的触手喷出的黑水，命中后制造分身才能摆脱束缚。体力削减至一定程度，BOSS 会伸出两只触手不断拍打甲板，需要注意回避。最后则是一长段精彩的 QTE 演出。

第二阶段

来到一个半圆形的平台上，BOSS 会从水中露出头部和奎爷正面交锋。最初的攻击方式只要有两种——用触手砸地以及从口中喷出毒气，保持在侧面攻击它的嘴即可。BOSS 的触手喷出黑水动作很快，一旦看到准备动作就立刻像反方向翻滚，被黑水命中后必须制造分身。另外，场景内可以捡到长枪，距离 BOSS 较远的时候可以直接投掷长枪对它造成伤害。

第三阶段

复仇女神再次带着凤凰登场，她与海怪同时出现时要优先击破。海怪的攻击增加用嘴咬的动作，只要不是特别靠近场地边缘不会被咬到，而触手砸地的冲击波则要跳起来躲过，击退了复仇女神，海怪按之前的战术来打就毫无难度了，完成一连串惊心动魄的 QTE，游戏单机流程部分正式通关。

多人联机模式 GOD OF WAR ASCENSION

网战入门

进入本作的网战部分，玩家需要进行的操作主要有三种，一是选择装备、二是选择游戏模式、三是进入训练模式。主界面选择“快速游玩”，玩家能够以最快速度加入可游玩的任意模式。所有模式都必须线上进行，哪怕是只需要一个人游玩的模式。第一次进入游戏的多人网战部分，玩家会自动进入训练模式，先选择自己所要效忠的神灵（选择属性天赋），接着进行简单的招式说明与演练，完成所有训练可以得到奖励。在游戏中，玩家随时可以切换当前的属性，每种属性以及属性所对应的各种装备及能力都有相互独立的等级，所以切换属性也意味着单独开始练级。（以下攻略以 1.03 版本为准）

斗士装备

这里的“斗士装备”不仅指的是武器装备，而是武器、护甲以及能力装备的统称。武器装备在游戏中分为剑、战锤以及长矛这三类，除了升级可以解锁的武器，一些高级武器需要玩家达成特定的条件才能选择装备。以速度和手感为优点的剑适合初心者、高威力但出招缓慢的战锤适合喜欢配合的玩家，长矛则符合技术流玩家的要求，上手后非常好用。

关于护甲，同样被细分为头盔、上半身护甲以及下半身护甲。装备的不同会影响玩家的体力、物攻物防、魔攻魔防以及技能的冷却时间，不同属性天赋对应的装备不同，而每件装备在战斗后也会分别获得经验值并升级。

比较复杂的是玩家的能力，它被分为魔法、道具以及圣物这三类，每类都只可选择装备 1 种。“魔法”是不同属性天赋下玩家可以选择的魔法攻击效果，战斗中蓄满魔法槽后按 R2 键发动（大魔法需要 2 格魔法槽）；道具则是玩家按 L2 键发动的各种特殊效果，作为战斗的辅助使用，道具使用后经过比较长的冷却时间方可再次使用，玩家可以通过装备对应的圣物来缩短冷却时间；“圣物”和需要主动使用的“道具”不同，它更类似于“被动技能”，玩家只要在战斗前选择并装备上圣物，战斗中就能直接获得对应的有利效果。

由于每项装备的能力以及升级条件在游戏中都有详细说明可以随时查看，这里就不再一一赘述。另外，玩家也可以在斗士装备的菜单内改变自己的外观。

武器说明

战斗操作指令	
按键	动作
○键	脚踢破防
△键	重攻击
□键	弱攻击
×键	跳跃
R1键	抓投/终结技
R2键	使用魔法
L1键	防御
L2键	使用道具
L1+□/△键	特殊攻击
L1+×键	攻击弹反

剑

剑是大部分玩家都会选择的武器，各方面性能也较为平衡。除了通常的蓄力攻击，通常□攻击之后派生的延迟□（两次按键间隔一定时间）以及空中的△攻击和蓄力△的挑空是该武器使用最多的主力招式。在战斗中被敌人防御之后可以考虑直接跳起按△键攻击，能够起到出其不意的效果。

基本连段：①空中△→通常□→派生□→R1；②蓄力△→抓投派生→空中□→空中□→R1；③蓄力△→抓投派生→空中□→空中△；④蓄力△→取消→R1；⑤延迟□→派生□

战锤

整体而言，三种武器的□攻击出招速度是剑＞战锤＞长矛，攻击范围则是长矛＞战锤＞剑，从这两方面来说，战锤是一个操作起来比较中性的武器。□命中敌人之后续接延迟□或者△，特别是具有防御不能的延迟□攻击，战斗中非常有用，该攻击后面跟□或者△攻击会变成蓄力攻击。

基本连段：①△或空中△→派生□→R1；②蓄力△→抓投派生→空中□→空中□→R1；③蓄力△→取消→R1；④延迟□→派生□

长矛

长矛是网战中最为个性的武器，乍看用起来比较负责，但研究之后却很有学问。利用长矛攻击距离远的特点，玩家可以在中距离牵制对手，或者对同伴进行支援攻击。长矛的派生套路种类很多，并且空中的△和□攻击非常有用，能够对敌人形成有效的干扰。

要注意的是长矛的招式较慢，不能与敌人硬碰硬。

基本连段：①□→延迟□→□→△→△连按；②蓄力□→蓄力△/派生△；③△→□→△→△连按；④蓄力△→长按□→R1；⑤空中△→□→△

天赋说明

阿瑞斯（火）

和单机流程中一样，阿瑞斯的天赋也是不少新玩家在网战模式的首选。选择该属性的战士拥有较强的身体能力，战斗中更擅长于近身作战，各种武器的性能相对平衡，使用起来会比较得心应手。尽管魔法的攻击效果不算突出，但消耗75点的大魔法阿瑞斯怒火可以在短时间强化攻击和防御，给对手带来较大压力。

波塞冬（冰）

波塞冬的天赋拥有可以加快受伤回复的辅助效果，水系魔法能够减缓敌人的行动速度并冻结目标，而波塞冬的道具则能够增加防御力和团队能力，非常考验玩家的协调能力，需要细心的操作而非单打独斗的莽撞。魔法方面，该属性的魔法大都消耗比较大，但在战斗中发挥的效果还是不错的。

宙斯（雷）

重视魔法的天赋，中级雷魔法可以让敌人眩晕并造成短时的沉默（魔法封印）效果，并且只消耗50点（上限100点）的魔法，宙斯的道具可以提升防御以及回避能力。与其他天赋相比，雷属性在前期比较吃亏，20级以后配合中高级的技巧可以在乱战中取得优势，推荐给喜欢挑战的玩家。

哈迪斯（冥）

网战中比较讨巧的天赋就属哈迪斯，无论是特技还是魔法都可以让对手非常头疼，堪称战斗中的机会主义者。用于暗杀的潜行技能用于快速跟踪敌人，幽魂魔法则能够吸取敌人的体力与魔力。哈迪斯的道具可以加快冷却技能的时间，增加在实战中的使用次数。

实战心得

网战的武器系统和单机流程中几乎完全不同，所以实战的心得需要重新总结。与战斗相关的基本操作为如下表，最大的不同是L1+□/△键组合出的特殊攻击不能连续使用，画面左上角可以看到冷却时间，每种属性天赋、每种武器所对应的特殊攻击都各不相同，因此能够衍变多样多样充满个性的攻击套路。顺带一提，网战模式下没有怒气槽系统。

网战下的战斗最重要的核心元素为防御、硬直以及连段。L1键可以防御普通攻击以及无破防效果的特殊攻击，最常用的破防招式是△键的重攻击以及○键的脚踢破防。防御中根据敌人的攻击节奏进行L1+×键的攻击弹反会很实用，反过来说，如果玩家很单调地连点□键攻击，那么就非常容易被敌人弹反，露出巨大硬直。

除了受创硬直，实战中还有其他几种硬直，例如L1+×键弹反失败后的硬直、重攻击落空后的硬直、被破防后的硬直。出现这些硬直时，玩家的身体会被蓝色的光笼罩，这是提醒对手“攻击的好机会来了”，所以务必避免出现这样的破绽。另外，玩家在按下R3键冲刺（网战时可无限冲刺）的全程以及按右摇杆闪避后的瞬间，头上会出现金色的抓投提示，这也是一个巨大的破绽，对手在远距离可以直接按R1键对玩家进行打击。

关于连段，最常用的是□□□、以及□□△的组合，□键的弱攻击起手比较快，而最后收尾的△键重攻击则能起到破防效果。加入蓄力□以及挑空的蓄力△后，连段的组合会变得更多，例如□□蓄力□蓄力△后接空中连段，可以持续对敌人进行打击。如果被防住就减少就收，以免露出破绽给对手。

除了L1键组合而出的特殊攻击，长按△键或者连段中长按□键的蓄力挑空与斩击也算是两种特别的攻击，前者挑空后可以续接R1键抓投，解锁能力后更是可以进行空中连击；后者则是在1对1的情况下能够展开密不透风的压制，作用非常大。在主武器以外，玩家在战斗中随机捡到的副武器也有很可观的攻击输出，另外还附带一些特殊效果，例如可以将敌人短时间石化的蛇头魔女的头（可使用3次），可以直接将敌人击出场地的大锤等等，这些武器都有一定的使用次数以及使用时间限制，玩家中途死亡也会令这些服务器丢失。

得分计算

在游戏中，玩家每次杀死他人都能获得得分，助攻以及使用终结技也可以拿到额外的奖励。不仅如此，一些战术击杀还能给玩家带来额外的得分加成。例如杀死比赛中第一个杀人、连续杀敌、连续抢夺宝箱、中断他人的连杀、完成复仇等等都可以得到加分，这些分数直接影响比赛的结果，同时也会反映在玩家比赛后获得的经验值之上，通过最终的计分统计可以确认。场地内出现的大型怪物会不分敌我地干扰玩家，将它们打到可以获得大量红魂得分，而最划算的应该是根据案件提示以 R1 键来操纵它们，这样能够给其他玩家造成持续且范围极大的攻击效果。

试炼

“试炼”在本作的网战部分相当于各种各样的挑战，达成要求后可以获得相应的经验值奖励，这也是大部分主流游戏网战模式的传统要素。每场战斗开始之前可以确认一下“试炼”的解锁情况，在比赛中有目的性地完成试炼的要求可以获取更多的经验值。每场战斗结束后的清算画面内，玩家能够确认已经解锁的试炼。

游戏模式解说

诸神的恩典（8人）

【规则】4 对 4 比赛，最少 6 人参加，占领圣坛、杀死敌人或者开启宝箱都能得分。

【心得】这个模式有点类似传统 FPS 网战中的抢点模式。玩家被分为两组，需要在巨大的地图内抢占 3 处圣坛，圣坛被我方所占据时可持续得分。该模式考验的是战术与配合，同时要合理利用场景内的机关与道具，一旦以少敌多几乎没有胜算。4 对 4 比赛限时 10 分钟，抢到 8000 分的一方可直接赢得比赛；

诸神的恩典（4人）

【规则】2 对 2 比赛，抢占圣杯、杀死敌人或者开启宝箱都能得分。

【心得】2 对 2 比赛限时同样为 10 分钟，小场地虽然没有圣坛但是有圣杯（获得 150 分）可以抢，优先获得 2000 分的一方直接获胜，这个模式更接近于组队 PK，可以拉上自己的 PSN 好友一起游玩。当我方一名队友被杀后，玩家最好合理拖延时间，否则战局将对自己不利。

斗士大战（8人）

【规则】4 对 4 比赛，最少 6 人参加，进行混战形式的死斗，每次杀敌均可获得得分。

【心得】8 人制的斗士大战中所有的玩家都是敌人，没有队友，10 分钟时间限制，任何一名玩家优先获得 1600 分则比赛结束。在大地图内也会出现类似“诸神的恩典”的圣坛，但需要过一段时间才会解封，抢占后可以得分。当然，相互杀戮以及收集场地内的红魂箱子也是能够得分的，战术与玩法相对自由。

斗士大战（4人）

【规则】最少 3 人开始比赛，进行混战形式的死斗，每次杀敌均可获得得分。

【心得】4 人制“斗士大战”就是所谓的乱斗模式，场地内出现的所有玩家均为敌人，10 分钟时限内优先获得 2000 分的玩家赢得比赛。这个模式的关键在于合理地选择 PK 对手以及切入战斗的时机，同时利用好所有道具也能事半功倍。战斗的空隙记得关注刷新出来的红魂宝箱以及圣杯，还可以伺机发动场景内的地图武器。从迅速升级的角度来说，斗士大战是获得经验值最快的模式，升级效率非常高。

抢旗战

【规则】4 对 4 比赛，最少 6 人参加，从敌人阵地夺走旗帜，防卫己方旗帜。

【心得】顾名思义，玩家需要把对手的旗子抢到我方阵地才能得分。抢到旗子的玩家不能快速冲刺也不能使用任何武器，一旦被打死，旗子则会自动回到敌方阵地。每抢夺成功 1 次获得 1 分，优先获得 3 的一方可以直接赢得比赛。抢旗战考验玩家之间的相互配合，单打独斗是无法获胜的。

神之试炼（2人）

【规则】2 人参加，在奥林匹斯的沙漏下分秒必争地协力游玩耐力赛。每次杀敌均可延长时间。

【心得】“神之试炼”类似于生存模式的玩法，只不过难点并非在于保命，而是要求玩家在指定时间内消灭所有敌人。如果是小场地，那么敌人会一波波出现，如果是大场地，玩家则需要在每个敌兵点之间来回跑动。由于是协力战斗，所以两名玩家之间最好分工明确，如果有一方被击倒，只能会在原地等待同伴的救援，时间限制到了则比赛自动结束。

神之试炼（1人）

【规则】单人参加，在奥林匹斯的沙漏下分秒必争地进行耐力赛。每次杀敌均可延长时间。

【心得】最大限度地争取时间是这个模式的关键，不仅要最快速度杀敌，玩家也应该尽可能使用终结技给予敌人最后一击，这样能获得更多的时间奖励。在大场景中，合理的路线安排以及补给品的使用也非常关键，很有策略性。

奖杯攻略

白金路线

和系列其他作品一样，《战神超凡》属于奖杯神作的范畴，最快 10 小时左右便能取得白金奖杯。虽说这一作十分强调多人在线，但其奖杯主要还是集中在单机模式，惟一的在线奖杯是完成多人模式的训练教学，没有任何难度可言。其他奖杯可在一遍故事模式流程中全数获得，只是其中有不少需要注意的地方，不然比较容易出现遗漏。想一周目快速白金的同学首先需要直接选择“困难”难度开始新游戏，由于本作在系统方面有比较大的改变，就算是系列老玩家在一些难点战斗处也可能受阻，这方面要有心理准备。同时，收集部分多参考攻略提示，尽可能不要漏，这一代存档方式有重大改变，令选关补收集成为可能，但由于不重打一次就不能改变章节初次进入时的状态，部分奖杯的取得靠选关来补会比较麻烦，操作不当也可能造成存档覆盖，还请谨慎。有几个数量累积型奖杯需要刻意完成，不然到通关也可能尚未解锁。要特别注意的是，通关后选择“新游戏 +”开始游戏无法取得奖杯！

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	10小时左右
在线奖杯	1
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

神之斗士
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

血誓
铜杯

取得条件：完成多人模式的训练部分

逃狱
铜杯

取得条件：令奎托斯逃出监牢（剧情奖杯）

手到擒来
铜杯

取得条件：打败百臂巨人被寄生的手臂（剧情奖杯）

大显身手
铜杯

取得条件：抓住一个敌人再抛出、撞击和破坏其盔甲

奖杯说明：有盔甲的敌人出现抓投提示时按R1键再续借各种招式即可解锁。该奖杯一般无意中就能获得，但有极少数同学说自己通关时还没有拿到。尝试在R1抓住敌人后，按不同键做出多种动作，如果始终只按一个键就无法做出奖杯规定的所有动作了。

一掷千金
铜杯

取得条件：将任何能力强化一级

转呀转
铜杯

取得条件：解开旋转机关的谜题（剧情奖杯）

奖杯说明：在取得火属性能力后前进一小段，由分支路可以进入一个有巨大滚筒的圆形房间，中间有三个把手，在滚筒快到9点钟方向时依次开动三个把手，这样就有足够时间由左侧石台跳到上方开宝箱，同时会弹出奖杯。

自由搏击
铜杯

取得条件：成功用QTE干掉一个半象人

奖杯说明：游戏中第5章开始会出现半象人。

停不下来
铜杯

取得条件：达成1000连击

奖杯说明：本作没有可以自由设定的竞技场，也不能利用圣物的强力效果来拿奖杯，所以在不了解方法的情况下，会觉得1000连击无从下手。这个奖杯有两种很简单的解法，一个是在拿到火属性能力后，故意不使用L3+R3，连续用R1的摔投干掉一个杂兵，杂兵会不断刷新，1000连击大概要打十多分钟，同时这里也是解锁“注意血压”奖杯的好地方。更简单的方法是选择第19章一开始那面可以推开的墙，不要推，而是用雷属性的L1+□键连续打击（需要至少升1级雷属性），五分钟左右就能打够1000连击！诡异而又极富喜感的打连击方式。

一击拜拜
铜杯

取得条件：使用铁锤将一个敌人击出场

奖杯说明：获得铁锤作为副武器后，在场地边缘对敌人按○键。

骑蛇
铜杯

取得条件：坐在蛇上回到德尔斐塔（剧情奖杯）

样样精通
铜杯

取得条件：在战斗中使用过全部5种关卡武器

奖杯说明：在流程中不要错过所有设置在必经之路上的关卡武器即可。

预备午餐
铜杯

取得条件：成功使用QTE干掉一个人头狮身怪（狮鹫）

奖杯说明：人头狮身怪在流程中必然会出现，用QTE杀死即可。

深呼吸
铜杯

取得条件：在预言者的神殿吸入毒气（剧情奖杯）

修理技工
铜杯

取得条件：重建基拿的水车（剧情奖杯）

给我停住
铜杯

取得条件：使用衔尾蛇护身符减慢100个敌人的行动

奖杯说明：有统计表明，“减慢100个敌人”和“用分身打中敌人100次”这两个奖杯的玩家取

得率分别是10%和18%，也就是说至少有八成以上的玩家在游戏过程中忽略了这两个数量累计型奖杯。减速和分身这两个新能力都只需要升1级，价格为5000红魂，建议一取得就马上升级，增加判定、减少冷却时间，同时在之后的战斗中积极使用，刻意去刷的话不会有太大问题。从测试来看，减慢100个敌人需要是100个不同的敌人，在同一个敌人身上用100次减速是行不通的，可以多在成群的小虫中间使用。

血印
铜杯

取得条件：向奎托斯泼洒500桶鲜血

奖杯说明：该奖杯的解锁条件其实就是不断杀敌

要你好看
铜杯

取得条件：残酷对待百臂巨人城的囚犯

将被说明：再次回到“百臂巨人城”的拷问室会有一处利用两个囚犯的尸体来解决的谜题，在左侧地面的机关没有用一具尸体压住的情况下就往右跳，会把锁链上囚犯的手臂拉断，这样就有奖杯了。

分身术
铜杯

取得条件：在战斗中使用奥可斯的誓约石10次

最佳队友
铜杯

取得条件：使用奥可斯的誓约石打中敌人100次

奖杯说明：和减速100次不同的是，分身命中100次的奖杯在同一个敌人身上命中多次也是可以的，当然，画面中敌人比较多的话刷起来更快。

怒不可遏
铜杯

取得条件：在怒气全满的情况下干掉25个敌人

奖杯说明：怒气槽满的状态下要保证持续攻击，同时尽可能不被敌人的攻击命中，最快可以在游戏初期巨人手握牢房时就搞定

反咬一口
银杯

取得条件：打倒美纪拉与泰坦百臂巨人（剧情奖杯）

注意血压
银杯

取得条件：保持怒火计全满2分钟以上

奖杯条件：和“怒不可遏”的奖杯取得条件有相似之处，怒气槽满的状态下要保证持续攻击，同时尽可能不被敌人的攻击命中，并且不要使用高伤害的招式，连续使用□键的弱攻击即可。

怪胎
银杯

取得条件：打倒波鲁克斯（剧情奖杯）

红颜祸水
银杯

取得条件：避过复仇女神的埋伏（剧情奖杯）

防火
银杯

取得条件：在没有被火陷阱烧到的情况下完成阿基米德的螺旋机关

奖杯说明：阿基米德螺旋机关的流程处要用分身压住机关，然后与敌人纠缠，尽量站在场地中央，有压力时就用魔法顶一下，平台转到最高处时就不会下降了，也没有了火机关的干扰。碰到火时直接按SELECT键选择从上一个检查点开始游戏。

轻于鸿毛
银杯

取得条件：收集所有的凤凰羽毛

奖杯说明：根据流程攻略只要收齐15个凤凰羽毛即可。

眼明手快
银杯

取得条件：收集所有的蛇发魔女之眼

奖杯说明：根据流程攻略只要收齐20个蛇发魔女之眼即可。

完全进化
银杯

取得条件：完成奎托斯的所有能力强化

奖杯说明：有一些玩家在一周目时没能取得足够多的红魂将奎爷的能力全部升满，而且存档方式所限，外加没有很好的刷魂方法，让补救变得异常困难，通常都只能二周目时再说了。究其原因还是在收集上不够仔细，“轻于鸿毛”和“眼明手快”这两个奖杯取得太晚造成的。按照系列传统，在收集到足够的“凤凰羽毛”和“蛇发女妖眼”将体力和魔力升至最大值后，多出来的白色宝箱里开出来的会是数量可观的红魂。

超长滑梯
银杯

取得条件：没有死亡的情况下完成阿波罗神像的滑行部分

奖杯说明：阿波罗神像的滑行部分的流程如果不小心挂了必须选章节重打一次，并保证中途没有死亡。

盲目正义
银杯

取得条件：成功使用真实之眼（剧情奖杯）

德瑞克，这不是你的
金杯

取得条件：收集游戏中所有的圣物

奖杯说明：根据流程攻略即可全部收齐，总计10个。

下次还是用楼梯吧
金杯

取得条件：完成阿基米德的试练（剧情奖杯）

这次单机没有挑战模式，“困难”难度的“阿基米德试练”就成了白金路上最大的难点。试练由连续三场战斗组成，中间没有检查点，一死就要重头来过，而敌人恶心的配置在HARD难度时会给玩家带来不小的压力，第一次打到这里被卡上两三个小时也不足为奇。三场战斗最难的其实是第一场，一开始的蛇发女妖还不是很难对付，周旋的过程可以活用减速能力，但当闪电女巫同时出现时，场面会变得十分混乱，稍不留神就会损失大量体力。这一战的关键是魔法不要省，因为第二和第三战基本不需要魔法。就算是HARD难度，每次用QTE干掉蛇发魔女也可补一格魔力，两个火魔法可直接烧死闪电女巫，省去不少麻烦。

第二战女战士和鸟妖的攻击基本都可以防御，鸟妖可以直接投技出场，如果此时手里有锤子，一个减速一锤就能把女战士轰出场外，所以捡到武器不要随便扔掉。最后出场的铜像兵动作很慢，只要小心场地中的喷火机关就行了。

第三场一开始的半人马用QTE干掉可以补充不少的体力。之后会土遁的幽灵也不难对付，只要连续使用怒火状态的□□△，每次追加的爆炸可以打得它们动弹不得，被活活屈死。

热爱修理
金杯

取得条件：修好所有坏掉的宝箱

奖杯说明：取得衔尾蛇的护身符后，根据流程攻略即可全部收齐，总计7个。

打破血誓
金杯

取得条件：完成故事模式

奖杯说明：任意难度下通关均可解锁。

传说战士
金杯

取得条件：以“困难”难度完成故事模式

文 洛克&胜负师 美编 anubis

Sly Cooper: Thieves in Time

《狡狐大冒险》是PS2时期推出的著名动作游戏系列，游戏具备了现今流行动作游戏的大部分要素，并融入了轻松有趣的剧情和丰富的收集要素，在PS2时期可以说是不可不玩的佳作。本作的开发商虽然由Sucker Punch变为Sanzaru Games，但游戏一如既往的有趣，厂商很好地保留了系列的精髓，并在游戏中加入了不少彩蛋，让老玩家欢喜的同时，优秀的指引系统让新玩家也能瞬间融入游戏之中，推荐喜欢动作游戏的玩家入手。值得一提的是，本作的PS3版赠送PSV版，加上PSV版的画面明显不如PS3版，想要购入游戏的玩家最好优先考虑PS3版。如果你同时拥有PS3和PSV，通过联动的方式不仅能取得两个白金奖杯，还能在游戏中得知所有隐藏要素的获取方式，使奖杯难度大幅降低。

狡狐大冒险 时空神偷	SCE		动作
PS3	Sly Cooper: Thieves In Time		美版
	2013年2月5日	1人	39.99美元
	无对应周边		

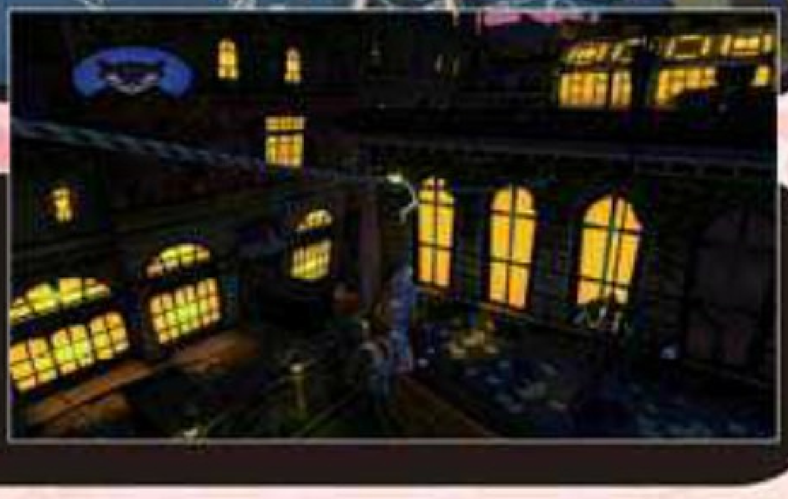
操作说明

键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	特殊动作
□键	普通攻击
△键	蓄力攻击
×键	跳跃
L1键	技能
L2键	变身
R1键	奔跑/滑翔
R2键	特殊技能
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

主角Sly是最顺手的角色，其动作敏捷快速，并能利用场景中的各处机关进行攀爬、滑行，使其在场景中移动十分方便，因此在整个游戏过程中大部分时间都需使用Sly完成。不过Sly的战斗能力有些薄弱，建议优先购买他的相关技能，特别是□→△使出的特殊攻击和烟雾弹能大大强化他的战斗能力。不过对Sly来说，敌人最大的作用还是在于偷盗所获得的金钱，因此平时还是以躲避为主。值得一提的是，在购买技能Silent Obliteration之后，Sly在潜行时按△将敌人挑空后按□能暗杀敌人，用这招对付提灯的大型杂兵效果极佳。

特殊动作

Sly的一大特点是能和场景进行各式各样的互动，通过场景进行攀爬、悬挂等技巧。在操控Sly的时候经常可以看到很多悬空的绳子、栏杆、水管以及尖锥处有蓝色的闪烁标志，在靠近这些地方的时候按○可以以特殊的动作待在上面，Sly便是利用这项功能在地图上穿梭自如。



偷窃

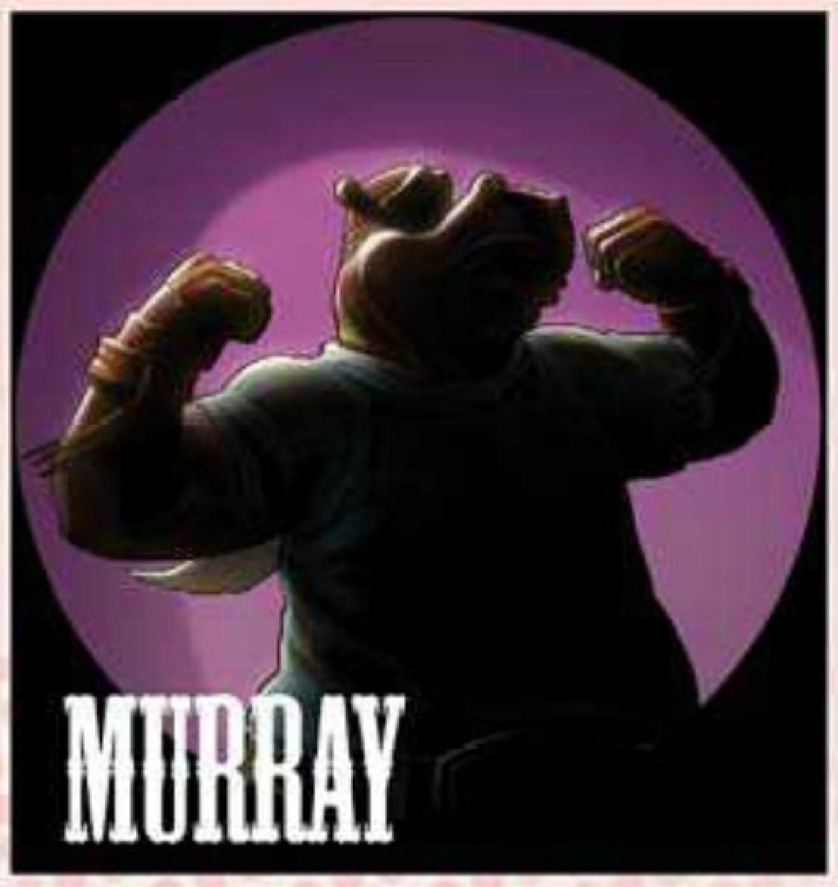
在未被敌人发现的情况下在其身后按○可以偷窃敌人钱袋中的物品，可偷窃的数目依敌人而不同，价值分别是100、200和500。如果敌人的钱袋发出光芒，代表该敌人携带者贵重品，将金币全数偷完后再次偷窃即可入手。贵重品能换取一定额度的金钱，由于奖杯“Hassan Would Be Proud”需要玩家获取每章三种贵重品换钱，如看到携带着贵重品的敌人请不要犹豫，果断跟在身后下手吧。

※将敌人击晕同样可以偷窃其身上的物品，但眩晕时间较短，且容易遭到敌人的反击，不推荐用这种方式进行偷窃。
※Bentley同样可以进行偷窃。

变身

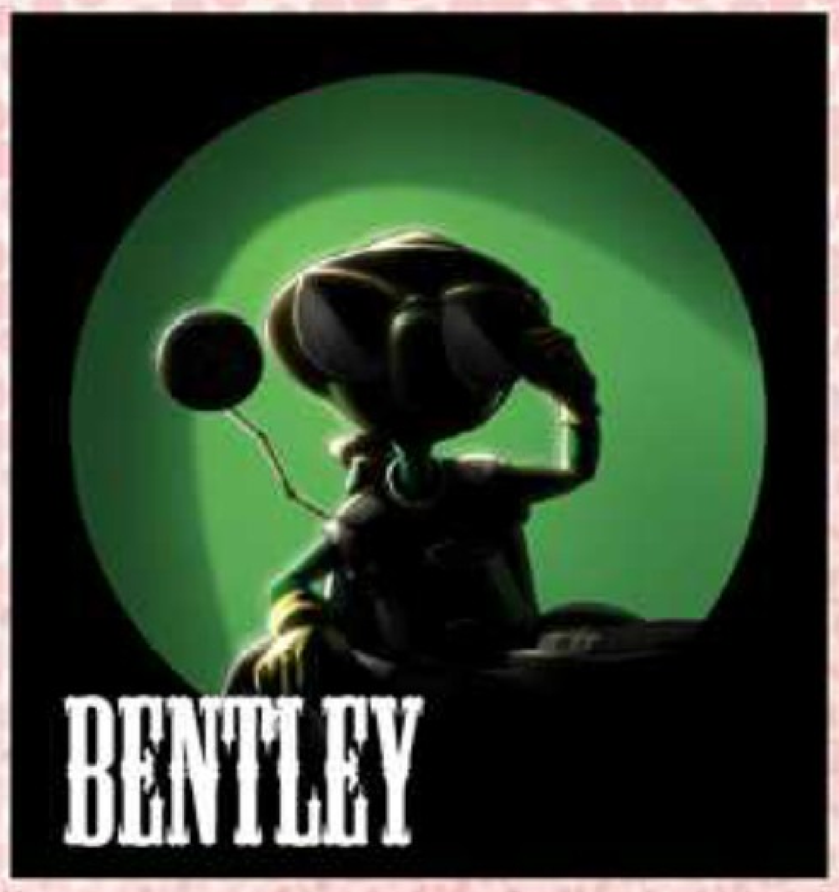
本作新增系统，除了序章巴黎外，Sly在其余章节均会获得一个变身用的服装，在游戏中可以通过长按L2键选择使用的服装。除了剑齿虎形态外，其余服装几乎没有攻击能力，算是为解谜服务，在流程中会详细解说每个形态的用途，这里就不再赘述了。

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.



键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	特殊动作
□键	普通攻击
△键	蓄力攻击
×键	跳跃
R1键	奔跑
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

这头肥硕的河马一看便知是一个力量型角色，也正因如此，轮到 Murray 上场的关卡也是解谜要素最少的部分，往往顺着提示一路厮杀过去即可完成任务。Murray 最为实用的招式是○的抓取能力，除了可以抓取物体，也可以举起一般的杂兵。在抓取状态下玩家可以选择将手中的物体 / 杂兵原地解决还是扔向其他目标，不过在该状态下一旦被攻击，被抓取的物体会自动破坏，搬运时最好避开周围的敌人。



键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
□键	普通攻击
△键	放置炸弹
×键	跳跃/长按浮空
R1键	奔跑
L1键	设置炸弹
L2键	切换飞镖弹种
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

Bentley 是综合能力最弱的一名角色，虽然炸弹的威力不俗，但也要至少两颗才能解决敌人，加上设置和爆炸的时间，贸然发动攻击的话很容易被敌人围殴致死。好在 Bentley 可以通过购买各种辅助性技能吸引敌人的注意力，特别推荐购买技能 Sleep Ammo（睡眠飞镖），购买后可通过 L2 切换飞镖弹种，之后在望远镜界面可发射睡眠飞镖催眠敌人，对潜入大有帮助。

炸弹 & 飞镖

炸弹和飞镖是使用 Bentley 时最常用的两个解谜功能，两者图标各不一样，在解谜时应看清提示的标志再使用相关技能。在按下 L1 时可通过左摇杆选择炸弹的设置地点，确定后按△丢出炸弹；飞镖就比较简单了，在望远镜界面中左摇杆调整焦距，右摇杆控制射击方向，R1 发射。

键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
□键	普通攻击
×键	跳跃
R1键	奔跑/射击
L1键	瞄准
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

在游戏中期加入的角色，她依靠射程优势进行作战。按下 L1 键 Carmelita 会举枪瞄准，此时的操作和普通 FPS 并无差异，左摇杆控制角色移动，右摇杆控制准心，R1 射击。不过本作毕竟是动作游戏，当准心旁有目标的情况下准心会自动进入锁定状态，此时射击便可准确无误地命中敌人。手枪的射程很远，适当拉开距离不断射击能轻松地屈死大部分敌人，不过在移动时要留意身后，别自己掉进水中或走出平台。

场景

画面说明

1. 体力值：表示角色的体力，掉入水中、坠落深渊、被敌人攻击、触碰陷阱均会损失体力，击倒敌人或破坏物品会有一定几率出现回复体力的红色十字。

2. 技能槽：当玩家使用技能时，这个槽的能量便会减少，反之会快速恢复。注意部分角色初始状态没有技能槽，需要购买相关能力才会出现这个标志。

3. 探测器：当附件有敌人出没时，在角色头像处会闪烁红色光芒，同时伴有特殊音效，闪烁越快表示离敌人越近，在需要跟踪的任务中应多多留意探测器。

4. 金币：显示当前可使用的金币数量。

5. 线索瓶：显示当前获得的线索瓶。

6. 地图：显示周围的小地图，其中红色为敌人、黄色为安全屋、蓝色 / 红色的 × 为任务目标。

安全屋

在地图上玩家可以看到一处用黄色屋子作为标记的地点，这个地方就是 Sly 一行人的根据地，在安全屋内玩家可通过 L1 和 R1 切换各项功能，以角色选择界面为准，从左至右依次是服装陈列室（查看已获得的服装说明）、时空旅行车（切换时空或挑战已完成的任务）、小游戏（游戏机需收集一章的 12 件宝物才能修复）及宝物陈列室（查看已获得的宝物说明）。

技能：在安全屋的角色选择界面中按下△键可进入技能菜单，在这里能使用获得的金币购买相应技能，建议大家在前期金币并不充裕的时候优先购买 Sly 的技能 Cane Swat Combo（通过□→△的顺序按键可使出新的招式）、Paraglider（滑翔伞）和 Silent Obliteration（未被敌人发现的情况下在其背后按△挑空后按□能暗杀敌人）。此外，Bentley 的技能 Sleep Ammo（睡眠飞镖）也值得一买。

敌人

作为一款以潜入为主的游戏，笔者建议大家在通关过程中尽量不要“惹事”，遇到敌人能躲便躲。本作敌人大致分为两种——未提灯的小型敌人与提灯的大型敌人，其中小型敌人能力不强，通过偷袭可令其进入眩晕状态，剑齿虎形态也可将其一击必杀。而提灯的大型敌人就比较难对付了，这种敌人皮糙肉厚，普通手段很难让其进入眩晕状态，不过灯光就是它的视野范围，只要不进入视野范围便能安然无恙，如果硬要战斗，建议通过暗杀等手段干掉。

※所有敌人对声音都比较敏感，在破坏物品时最好先观察一下周围是否有敌人，以免惹上麻烦。

收集

完成每一大章的流程，关卡的进度并非 100%，这是因为剩下的完成率属于收集要素。本作的收集要素多得吓人，除了序章，其余五章均有 30 个线索瓶、12 个宝物、1 个密码箱和 11 个面具供玩家收集。值得一提的是，拥有 PS3 和 PSV 的玩家可通过联动的方式获得隐藏要素的位置，令收集难度大幅下降。

线索瓶 & 密码箱

本作的线索瓶分布在地图各处，不少瓶子的位置比较隐蔽，在靠近瓶子的时候会发出特殊的音效，离瓶子越近声音越大，因此在攻关游戏时请尽量开启声音。

集齐一章的 30 个线索瓶后，按下 L3 键系统会显示出密码箱的所在位置，前往调查之后会进入小游戏环节，通过左右晃动手柄 / 摇杆的方式开启箱子，成功之后可获得不少便利的功能。

宝物

分布在地图各处，宝物的获得方式比较特殊，在调查之后需要玩家在限定时间内搬运回安全屋，成功之后能换取大量金币。虽然宝物任何人都能搬运，但在搬运过程中遭受敌人攻击同样会导致搬运失败，最好选用能飞檐走壁的 Sly 进行收集。由于部分宝物需要运用到 Sly 的变身能力，建议在通关之后再回头收集。

面具

和线索瓶、宝物不同，面具并不仅分布在大地图中，一些小型地图中同样有面具等待玩家的收集。值得一提的是，每一章的最后一个面具需要收集齐本章所有宝物开启街机才能取得，加上不少面具需要运用到 Sly 祖先的能力才能获得，因此收集难度比起线索瓶和宝物高出不少。每收集 5 个面具可开启一个新功能，玩家在游戏中可通过 Extras → Unlockables 进入设置界面。

联动

上文也说到，通过联动可在游戏中显示隐藏要素的位置，这里为有条件使用联动的读者说明一下联动方法：

1. 拥有 PS3 和 PSV，并准备双版本游戏（PS3 版赠送 PSV 版）。
2. 在 PS3 端选择光盘特典。
3. 根据提示下载游戏。
4.PS3 端选择 Options → Game，将 AR Server 一项改为 On。
5.PS3 端读档进入游戏，走出安全屋后在街上待命。
6.PSV 端在标题画面选择最后一项，连接至 AR 服务器。
7. 连接成功后 PS3 端左上角角色的头像会变大，而 PSV 会显示摄像头界面。
8. 此时 PSV 端充当第二屏的作用，按 L 键进入扫描模式，视角会跟随 PS3 端移动，并显示出前方所有隐藏物品的位置，在 PSV 端点击物品，会在 PS3 端的屏幕上出现更加具体的位置提示。

注意事项

1. 下载游戏的账号所在服务器必须有上架游戏，否则不能下载PSV版。假如日服并未放出游戏，若使用日服账号则无法下载光盘特典，建议选用港服账号下载。

2. 联动和账号无关，支持PS3端登陆账号A，PSV端登陆账号B。

3. 联动对网络有较高要求，如果网络质量不行容易发生PSV端连不上AR服务器的情况。值得一提的是，PS3和PSV必须处于同一个局域网内才能联动，如果多次连接不上服务器，建议手动修改PS3和PSV的IP，将两台机的IP尽可能地靠近。

4. 在联动过程中由于游戏处于联网阶段，在游戏过程中发生顿卡属于正常现象。

主线任务

游戏中的任务很多，有一些是以迷你游戏的形式出现，分为以下几种。

摄影任务

每章都会出现的任务，玩家需要在场景中完成拍下目标照片，来到目标附近后进入望远镜界面，能看到目标处显示出红色的框体，此时可通过左摇杆调整焦距，右摇杆移动镜头，待目标框体变为绿色后按R1方可拍摄。

射击任务

控制炮台解决对手，通常由Murray负责。左摇杆控制射击方向，R1发射子弹。在后期的任务中，在射击过程还会遭到敌人的干扰，因此在射击过程中不能死盯目标进攻，需要适时干掉飞来的炮弹。这里提供一个小技巧，不要在炮弹刚出现的时候就忙于射击，由于炮弹的目标始终是我们自身，可等炮弹接近后一举消灭。在射击过程中切勿连续射击，下方的弹药槽一旦耗光将会有一段时间无法继续射击。

直升机轰炸任务

控制直升机轰炸特定目标，目标附近往往有追踪型的炸弹等待玩家的到来，炸弹在激活后会死盯着玩家，此时要活用L1的加速甩开炸弹，并尽可能地诱导炸弹互相碰撞爆炸。

黑客任务

每章都会进行的小游戏，在本作中黑客任务分为数个小游戏，具体请见下文。

坦克任务：玩家控制虚拟坦克破除防火墙，左摇杆控制坦克移动、右摇杆射击，R1为蓝色坦克专用的立场轨迹。在攻关过程中玩家会遇到各类颜色的机关，玩家需驾驶坦克进入对应颜色的车库变形才能成功破解机关。不过最开始的红色防火墙比较特殊，只要对着防火墙不断射击便可破坏。

从中期开始场景中会出现敌人干扰玩家，最好在安全区域慢慢磨死一些难缠的大型敌人，至于小型坦克威胁不大，只要数量不是太多大可无视之。

坦克	特色
绿	基础形态，可将黄色零件带入黄色机关内
紫	炮弹呈抛物线，射程短，可破坏紫色陷阱
蓝	炮弹碰到障碍物可反弹，是在远处阴人的不二选择。按住R2能画出力场，围绕机关一圈方可解除

横版飞行任务：操控双枪乌龟进行的迷你游戏，左摇杆控制移动、右摇杆射击，R1保险。本游戏的特色在于版面中存在很多道具，其中黄色星星每吃五颗便能让火力提升一级，最高十级，受到攻击会损失一级火力；蓝色炸弹是保险，获得后按R1使用，推荐留到BOSS处使用。

本游戏有两个注意事项，一是不要死亡，一旦死亡火力自动归零，因此在游戏过程中不要太贪心，为了几颗星星而被版面拖死得不偿失。二则是BOSS战，通常情况下BOSS周围有防御罩保护，此时应躲在墙后耐心等待防御罩消失，并适时地上前赠送一枚保险，几轮下来方可胜利。

弹珠任务：通过六轴手柄进行的游戏，晃动手柄让小球在限定时间内到达目标地点，触碰路上的紫色小球可增加2秒时限。本游戏需注意路上的障碍物和空隙，特别是具有反弹效果的大型柱子，在后期往往一旦撞上就会被弹出平台，如无把握最好放慢速度通过。

主线任务

想要白金本作的同学注意了，“Navigate Like Drake”这个奖杯要求玩家看过游戏中所有的地图，除了大地图外，任务限定的各种小地图也算在内，注意有些任务的地图不止一张，最好在流程中养成每到一个新地方就查看地图的习惯，以免通关后悲剧，关于本奖杯的具体说明各位可参照最后的奖杯部分。

序章 PROLOGUE

1. 第一个任务并无难点，按下 L3 便会有详细地指引提示。注意沿途的箱子、水桶均能获得金币，不要错过。来到一处有直升机巡逻的场景时需要靠近发光点按○才能站立；

2. 遇到第一个敌人时先不要急着动手，先按照提示偷取钥匙（潜行状态下按○），之后使用钥匙开启天窗，操控角色更换为 Bentley；

3.Bentley 按△可以使用炸弹破坏障碍物，在空中通过长按 × 键可以滑行一段距离，不过滑行时候会消耗燃料（角色头像下面的黄色能量槽），在需要连续滑行的地段最好在落脚点等燃料回满再进行下一次滑行；

4. 操控电脑切换到迷你游戏坦克任务，注意拦路的防火墙程序攻击不低，一定要用右摇杆控制子弹将其全部破坏再前进。在第 4 小关要变回绿色坦克才能解开黄色的机关；

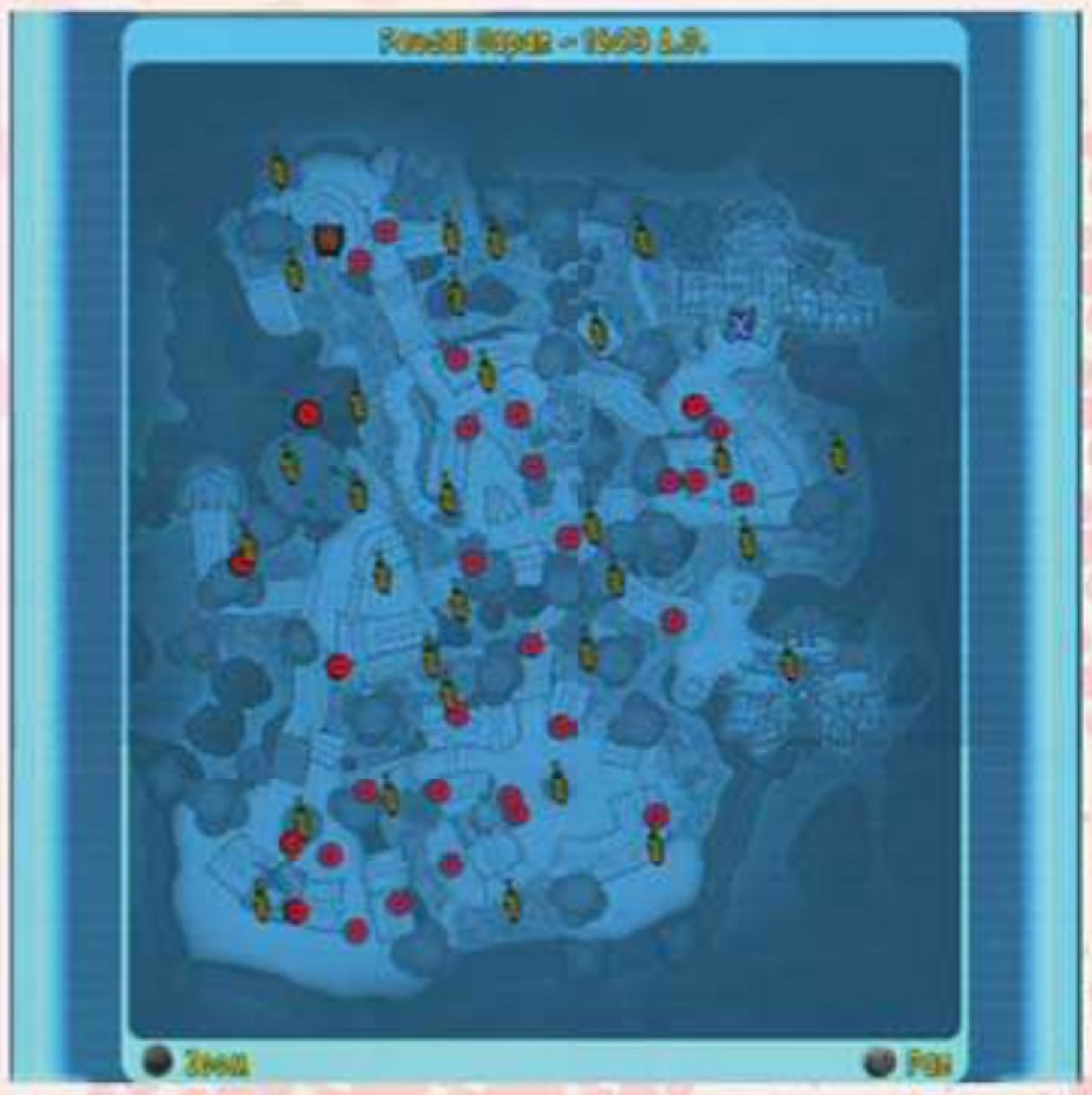
5.Murray 部分比较粗暴简单，一路跟着提示前行即可，战斗时注意躲避敌人的攻击，剧情之后需要在箱子旁按○举起箱子破坏机关。

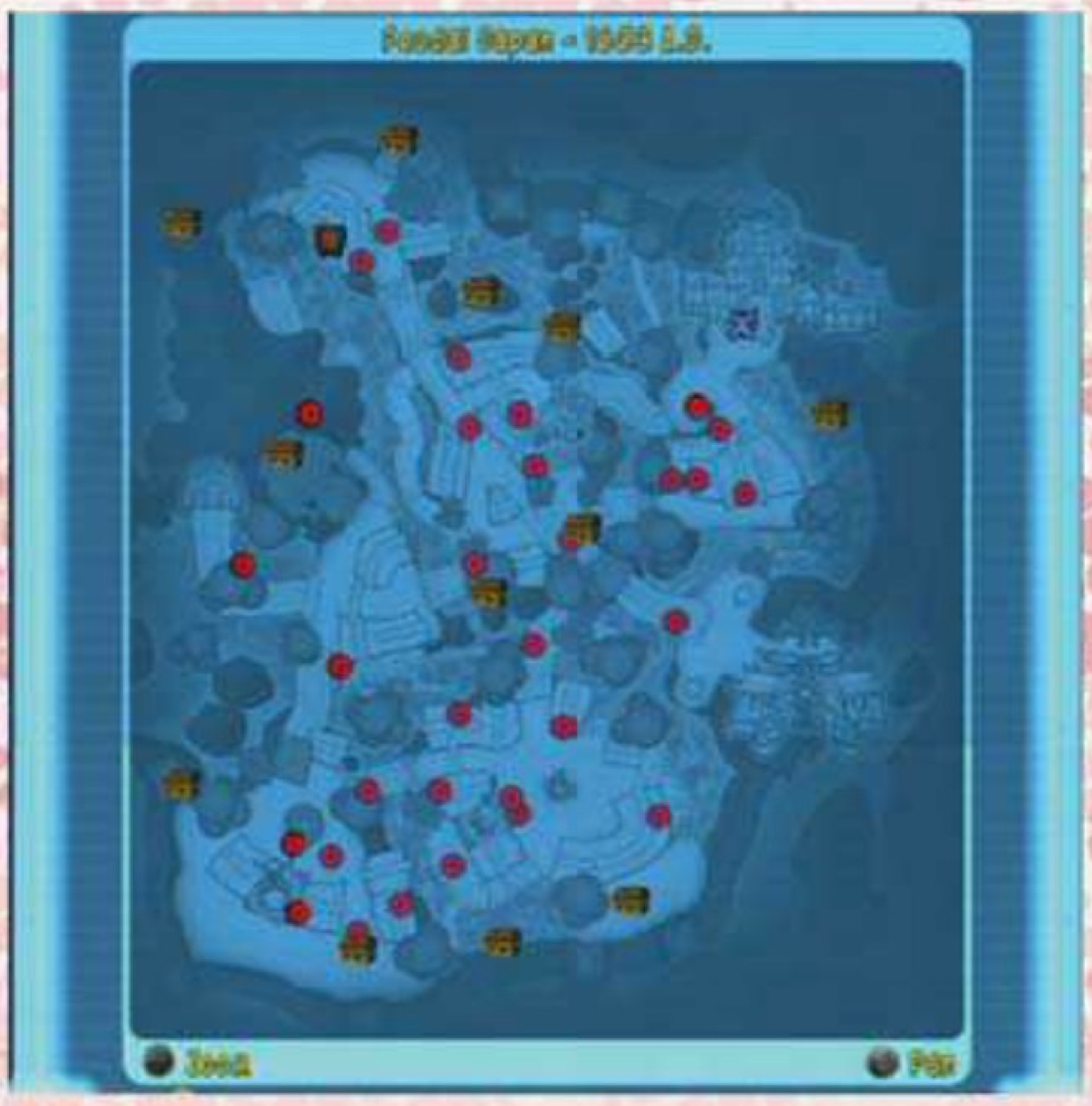
收集

01：控制Sly的时候，在偷取钥匙前有一处分支路线，往左边走，爬上屋顶到达另一端便可看到面具。

02：控制Bentley的时候，在终点前的下水道有处分支路线，往右拐弯便可看到面具。

第一章 CHAPTER 1





1-1 Photo Op

1. 按下 L3 键可弹出目的地提示，行进时切勿不要掉入水中，会损失不少体力。第一个任务要拍摄 5 张照片，调出界面后通过左摇杆调整焦距，当光标变为绿色时按下 R1 便拍摄成功。注意一些照片的拍摄地点附近有不少捕快巡逻，最好在远处的屋顶进行拍摄。

1-2 Breakout

1. 下一步任务要求玩家偷盗捕快身上的衣服，三个目标比较分散，建议任务开始前大家先购买花 100 金币购买一个降落伞，飞檐走壁轻松不少。本次的任务十分简单，待目标睡着之后连续下手三次即可，完成之后可按 L2 键使用盔甲，注意在变身之后攻击敌人还是会被逮捕的；

2. 监狱中捕快众多，还是变身前进比较妥当，监狱中有两处隐藏道路，均可绕进内部取得面具；

3. 一些需要跳跃的平台需要先解除盔甲，等捕快睡着之后才能通过。本场景中间一段狭隘的过道需要注意，盔甲只能防御喷火，飞刀还是会对玩家造成伤害，请看准再走；

4. 最后救人的场景要用盔甲形态的蓄力攻击反射火球摧毁雕像，反射的时机并不难把握，多练习几次肯定能成功。

01：从如图位置处旁边的暗道爬入即可获得。

02：在桥对面的暗道中。

1-3 Sushi House Startup

1. 变身前往目标地点，剧情后控制角色切换为忍者大师 Carmelita，其操作和 Sly 基本相同，不过多了一项通过 R2 键进行飞跃的功能，在偷取钥匙时注意不要碰碎旁边的盘子，会惊醒警卫。

收集

03：在偷窃第一把钥匙前方有一个面具，通过“飞跃”获得。

04：在最后一个场景的左侧有处攀爬点，来到上方即可看到。

1-4 Something's Fishy

1. 到达目标地点后进入双枪乌龟的迷你游戏，和 BOSS 作战时不要马上吃掉全部黄色星星，留几个备用比较好。当 BOSS 周围有绿色屏障时应回避为主，等屏障消失之后炸弹伺候；

2. 攻击路上的植物即可将虫群吸引过去，到达尽头后进入钓鱼的迷你游戏（需要六轴手柄），移动手柄将指针停留在鱼上几秒，待提示出现后按 × 即可完成，注意在吸鱼的时候需要微调手柄跟着鱼移动才能成功。完成迷你游戏原路返回，在需要吸引虫群的地方将篮子丢到对岸的马车上即可。

收集

05：完成双枪乌龟的迷你游戏后控制角色会切换回Murray，此时反方向即可看到面具。

1-5 Pretty in Pinker

1. 中间的激光陷阱看好激光的移动规律，到达终点进入迷你游戏，利用六轴功能在规定时间内将小球运送到目标地点，吃掉途中的紫色小球能增加 2 秒时限。比较有难度的是第三个平台，该平台四周和中间各有一处空隙，不慎掉落的话将要从头开始；

3. 原路返回后进入舞蹈小游戏，根据提示按下相应按键即可，成功的话可以获得大量金钱。

收集

08：在如图处打破箱子便可发现。

1-6 Tiger Tail

1. 赛车游戏，× 为加速，R1 为发射导弹，L2 伪装，L1 氮气加速，只要一路上尽可能地使用氮气加速，时间是完全够用的，一路跟着提示前行即可。

1-7 Spiked Sushi

1. 本任务的机关和“1-4 Something's Fishy”大同小异，只需爬到最高处攻击一下目标即可入手道具。

1-8 Altitude Sickness

1. 取得钥匙之后开启左右两边的机关，用盔甲反弹火球即可开启大门。

2. 战斗时 2 名 NPC 异常凶猛，我们自己反倒打打酱油即可，消灭一定数量的敌人后控制角色更换为另一边的 Carmelita，按照地图的指示一路前行便能找到机关。

收集

09：触发武器被夺走的剧情之后过桥，在大门内部可发现面具。

10：如图处，旁边的悬崖上能看到本章最后一个面具。

BOSS

1. 火焰冲击波：将双刀插入地面引发冲击波——盔甲形态避开

2. 召唤雷电：高举双刀指引雷电，并朝一个方向缓慢移动电剑——按住 R1 奔跑

3. 横斩：用一把刀使出横斩——跳跃

4. 发射火球：舞动双刀并发射一枚火球——使用盔甲形态的蓄力攻击弹回

进入战斗后 BOSS 身边会出现一个圆圈，一旦进入会被 BOSS 一击必杀，因此平时应以回避为主，BOSS 必定按照火焰冲击波→召唤雷电→横斩→发射火球的顺序进行攻击，成功弹回火球可眩晕 BOSS，此时便是攻击机会。当战斗进入第三阶段后 BOSS 会增加一招需要运用跳跃回避的雷电旋转，很难全身而退，好在 BOSS 此时的体力也所剩无几，速度解决掉他吧。

奖杯醒目

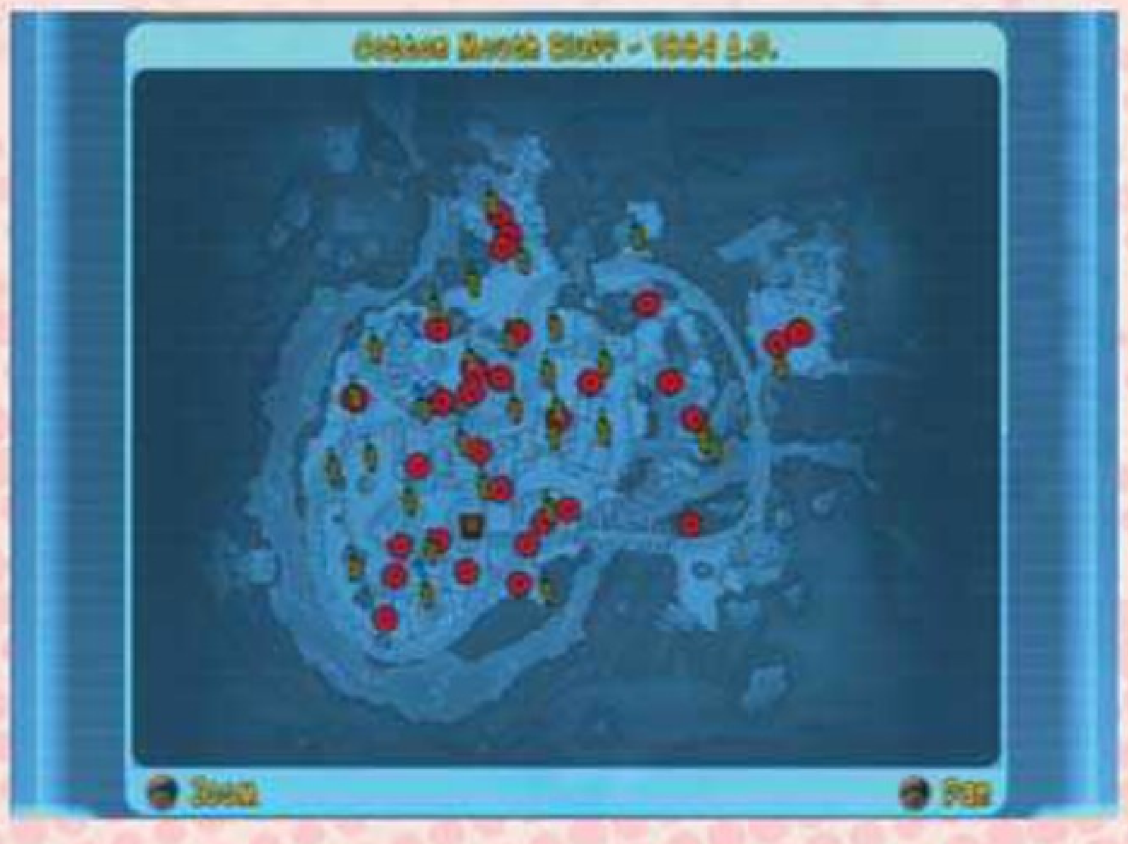
如果能无伤击败老虎，则会解锁奖杯 Cloud City，可以使用备份存档的方法回到检查点反复尝试，即使失败也不用重打太多地方。惟一的难点在于第三阶段的左右横斩，把握好跳跃时机并不难获得。

大地图收集

06：Carmelita限定，在如图位置使用能力获得。

07：Carmelita限定，在如图位置使用能力获得。

第二章 CHAPTER 2



2-1 Under Arrest

1. 作为第一关难度不大，一路跟着提示前行便可完成任务。第二章的地图有两个地方需要注意，一是不少房屋均要借助电线杆和电线才能到达；二是在铁轨行走时要小心火车，碰到直接秒杀。最后将支撑棋子的三个杆子破坏后任务完成。

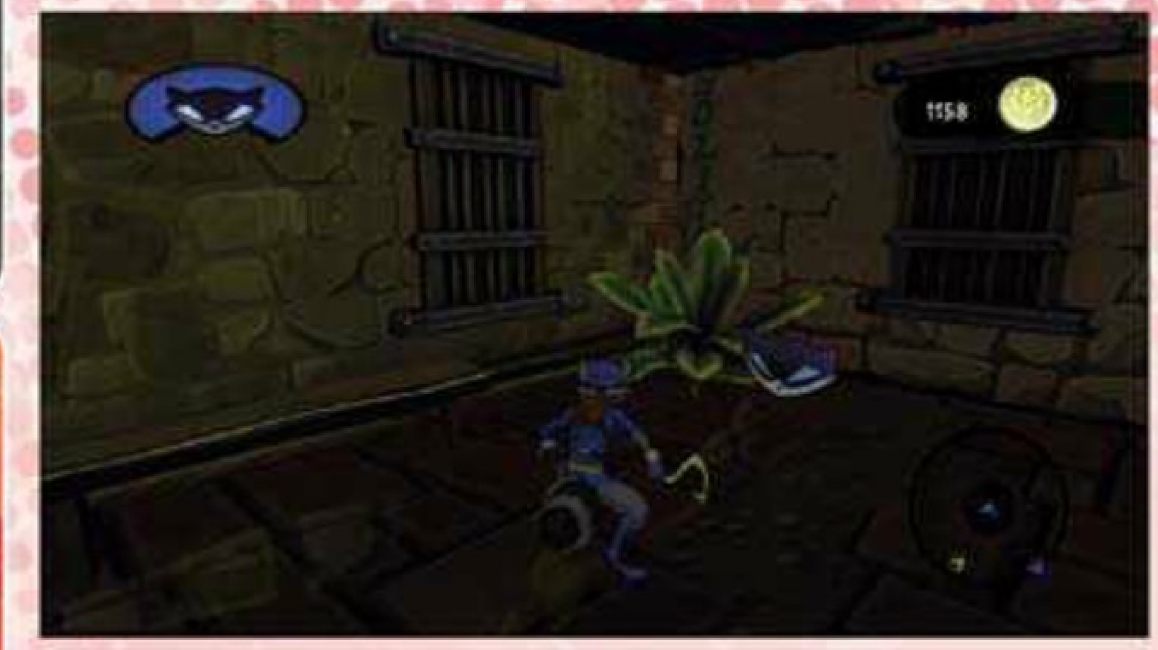
2-2 Jailhouse Blues

1. 开始需要操控 Bentley 完成拍摄任务，完成任务之后切换为 Sly，通过 L2 键可切换为新的囚犯形态，在该形态下的攻击能破坏特定场景；

2. 接下来是需要利用囚犯形态通过一连串的房间，其中激光房间要先变身为囚犯形态，再按 R2 键踩在铁球上方可通过，而之后的推车谜题先将两个黄色箱子推到如图位置挡路，接着将蓝色箱子推入门内即可。

收集

02：从暗道出来击败一个敌人后，运用囚犯形态破坏旁边的场景看到。



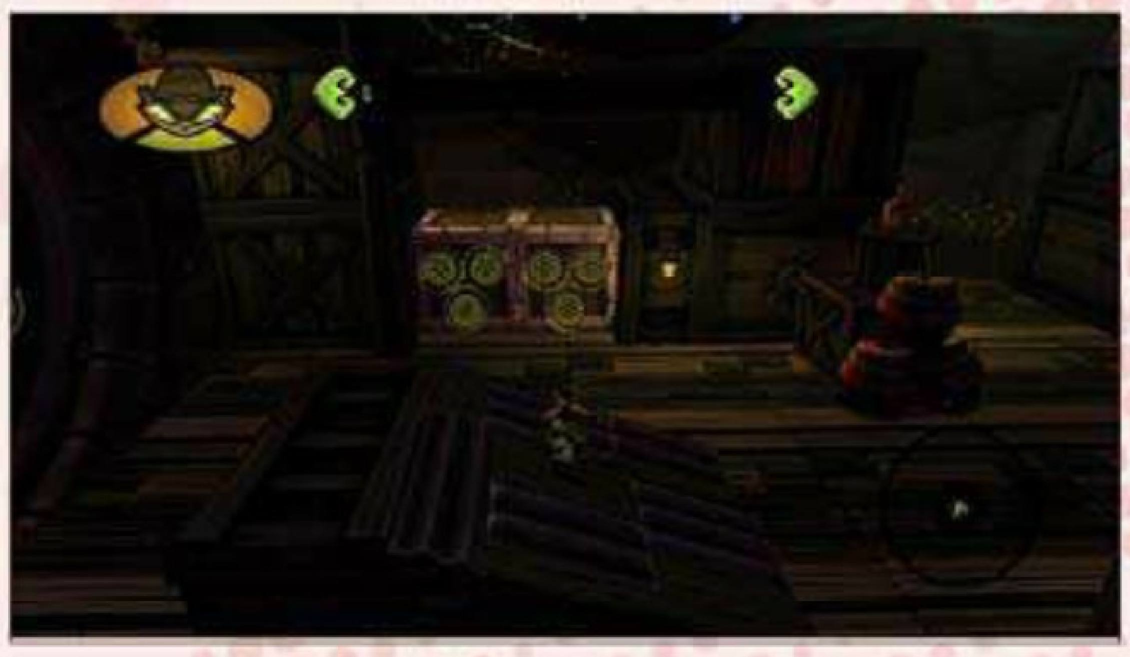
03：在推三个箱子的场景中破坏后面的箱子便可发现。

2-3 Cooper For Hire

1. 追踪阶段切勿太过靠近目标，这个烦死人的家伙不仅话痨且相当神经质，时不时便会停下来侦查一番。触发剧情后改为射击小游戏，控制准心将来犯的蝎子一一击毙即可；

2. 神枪手 Kid 的特殊动作是射击，按住 L1 开启瞄准镜后按 R1 即可攻击远处的目标，在关卡中要频繁运用这技能破解机关。前行一段后 Kid 习得类似子弹时间的新能力，按住 R2 键的同时能使用左摇杆锁定多个目标，当角色头像下方的能量槽消耗完毕，Kid 会同时对刚才锁定的目标发动攻击，这招是秒杀一切杂兵的利器，不妨多用。

04：第一次滑行之后干掉两头牛，从一旁的箱子来到上层获得面具。



05：第三道大门前有一处射击破坏的场景，破坏后即可发现。

2-4 Saloon Bug

1. 送酒的小游戏不用着急，看准牛需要的数量再投放，如果当中没有失误一次还能解锁奖杯：Cheers。

收集

07：就在场景中央，很容易发现。

2-5 Blind Date

1. 利用铁轨前行的同时要用射击解除对岸的机关确保马车安全，对玩家的速度有一定要求。在等待马车的时候还会遭到敌人的阻扰，最好利用子弹时间将他们一一消灭。注意本关是解锁奖杯：Ancient Warfare 3 的好地方，等对岸出现 5 个敌人时使用子弹时间击杀，再来一轮即可轻松搞定。

2-6 Jail Break

1. 射击小游戏可以通过 L1 键精确瞄准，应优先击破飞来的炸弹和持枪的敌人保护船身；

2. 击破笼子四角的机关即可救出人质，不过周围存在众多敌人，建议在击杀敌人的同时用子弹时间攻击笼子，反复几次便可过关。

收集

08：在第二次控制Kid破坏机关的时候不要急着回去，到达对岸后沿路下去即可发现面具。

2-7 Grand Key Larceny

1.Murray 打擂台需要活用他的抓取能力，用○将敌人举起并投掷出去能大幅降低被围殴的几率，第二阶段需要小心新上场的奶牛，该敌人无法抓取，最好采用绕背战术慢慢磨；

2. 踩铁球的游戏比较考验玩家的反应能力，规定时间完全够用，一些炸弹较多的地段大可放慢速度慢慢通过。第三个射击小游戏每击破一个蓝色靶子 -1 分，其余三种靶子分数分别为 2 分、5 分（横向移动的靶子）和 10 分（鸟型靶子），注意当蓝色靶子和高分靶子重合的时候不要客气，就算是 -1 再 +5 也有 4 分的收益，远比放弃 5 分来得划算。

2-8 Operation：Gold Digger

1. 本关分为多个阶段，控制 Murray 用炸弹破坏 4 个机关后转为女警 Carmelita 和 Bentley 部分，清光敌人开始射击迷你游戏，BOSS 同样推荐用炸弹解决。

2.Kid 阶段需通过数个激光房间，注意每个房间均有一个面具收集，不要错过。

收集

09、10：在控制Kid时会经过数个激光房间，前两个房间分别有一个面具，需要先解除机关才能获得。

BOSS

平台阶段

1. 炸弹攻击：丢出炸弹干扰玩家，炸弹落地后经过一段时间爆炸——拉开距离

2. 机枪扫射：用机枪扫射玩家——放弃击打开关，全速奔跑躲避

3. 地雷：地雷落地产生激光立场——踩铁球破坏地雷

战斗阶段

1. 下压：跳起后下压，反复数次——全速奔跑躲避

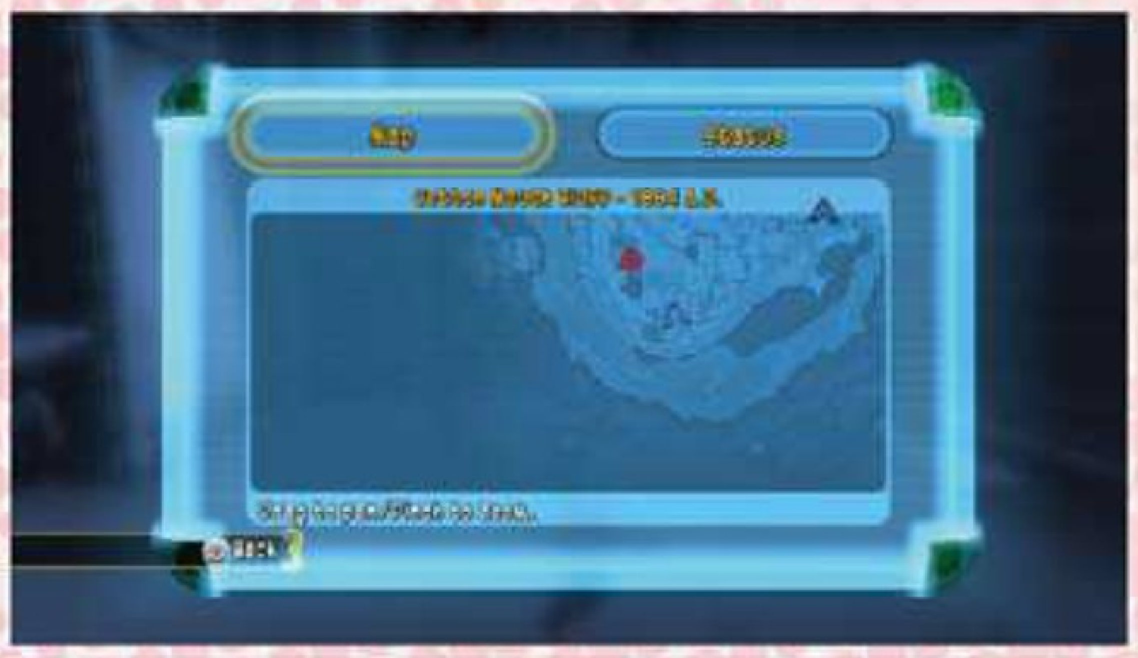
2. 小型旋风：放出数个小型旋风，在最后阶段还会丢出无规矩的旋风——站到版边，看准空隙回避

3. 大型旋风：连续放出大型旋风，旋风会追踪玩家——风碰到障碍物或玩家才会消

失，建议站在版边引导旋风撞墙

进入战斗后 BOSS 会先在平台上干扰玩家，我们需要使用囚犯形态的普通攻击敲打 3 个机关才能让其落地，BOSS 落地后必定会按照下压→小型旋风→大型旋风的顺序发动攻击，之后其会晕倒在地，用囚犯形态的普通攻击将它打入熔炉中才能造成伤害，注意战斗越往后 BOSS 的攻击速度越快。

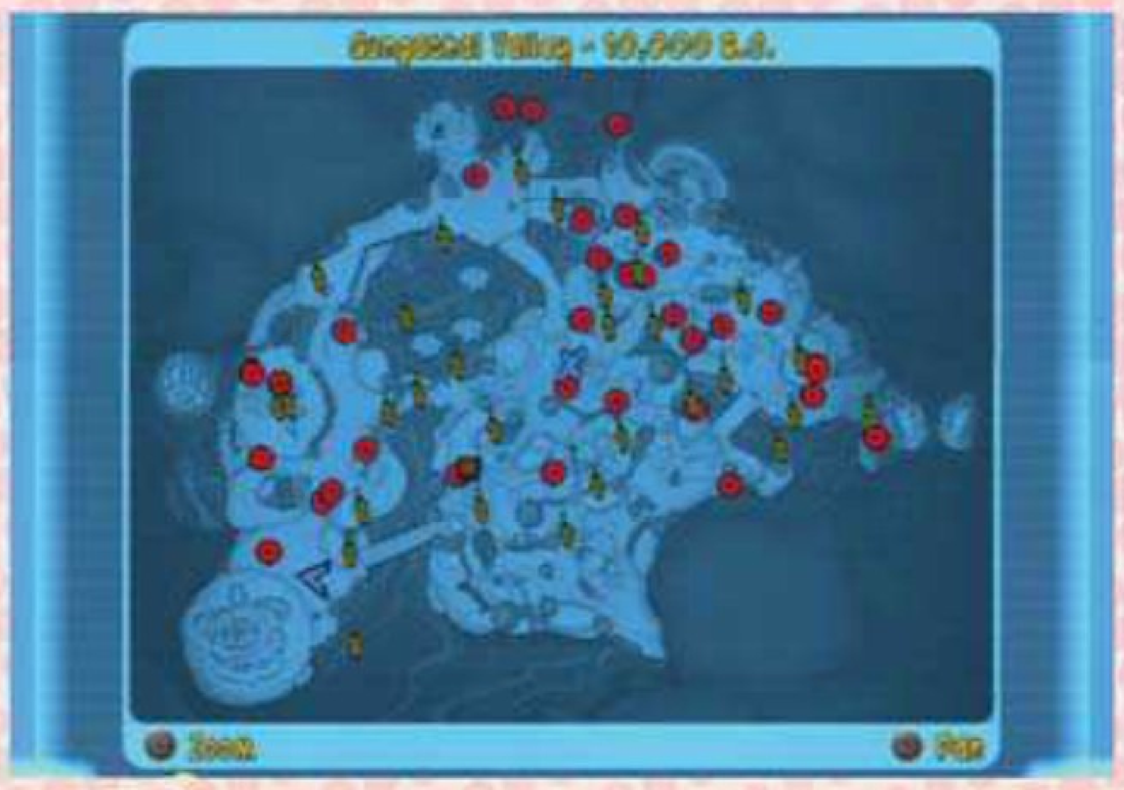
大地图收集



01：在大地图如图位置。

06：如图位置，需要使用能力制造落脚点。

第三章 CHAPTER 3



3-1 Stone Age Reconnaissance

1. 由于本章场景会占用众多特效，因此时不时会发生掉帧现象，建议大家尽量不要在移动的时候观看远景。

2. 场景中的红蘑菇能将角色送往高空，多加利用可以少跑点路。最后一个目标一旦靠近就会被其发现，需要绕点远路爬到附近的屋顶上进行拍摄。

※收集完第三章的瓶子后能取得查看地图上瓶子所在地的技能，建议优先搞定本章的瓶子收集。

3-2 Unexpected Ties

1. 洞窟内部的植物会掉落大量金币，但抽打时会发出声音，附近有敌人巡逻时还是谨慎点比较好。前往上方平台的道路处于花丛中，比较隐蔽，具体位置如图所示。

2. 剑齿虎形态可以通过 R2+× 使出飞扑，飞扑除了用来移动外，还能用来攻击敌人，对普通杂兵一击必杀。不过注意飞扑过程中并非无敌，要小心熔岩中升起的泡泡。

收集

04：取得剑齿虎形态后不要急着走，面具就在床后面。

3-3 Getting Stronger

1. 由小游戏组成的关卡，六个小游戏全部完成之后会进入挑战环节，将六个小游戏随机穿插，需要反复完成数次才能过关，这里如果全部完美通过能解锁奖杯：Apollo Wins，建议想解锁的玩家依旧采取复制存档大法，一旦失误便 Game Over 重新来过。

浮冰：左右摆动手柄控制冰块的平衡

抽企鹅：按□将落下的企鹅抽风，不用太过心急，待企鹅快掉入水中的时候按键也完全来得及

打地鼠：四个位置正好对应□△○ × 四个按键，看准企鹅出现的位置按下对应按键即可

相扑：通过连打按键将对手推出场外，注意□和○是需要一起按的

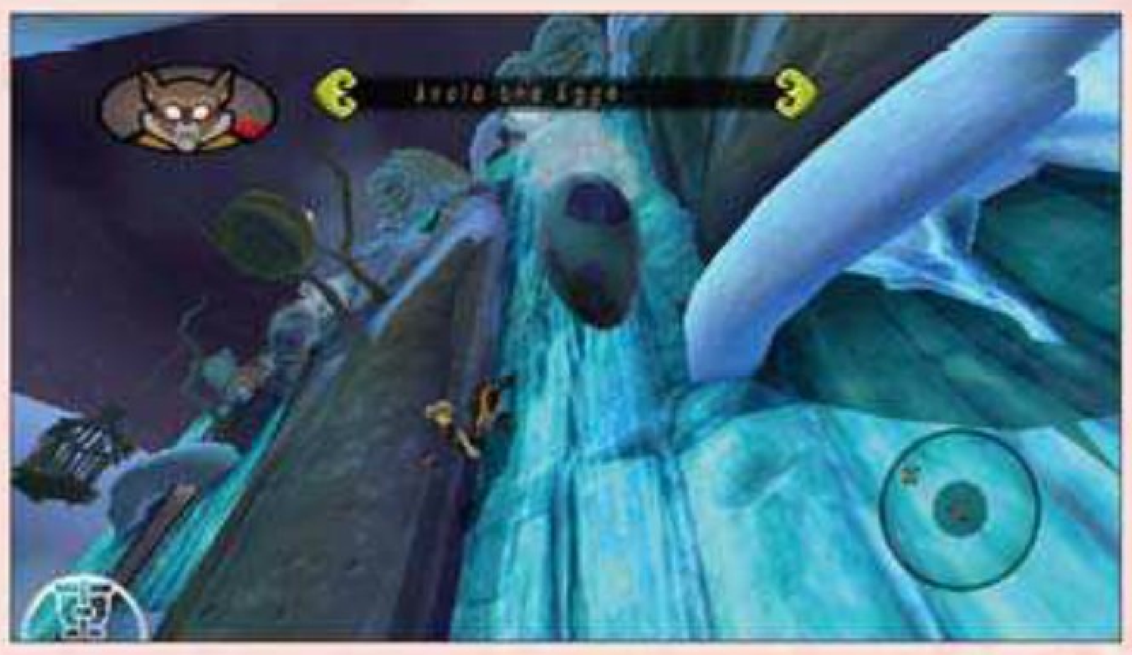
打靶：瞄准左右两边飞过来的靶子攻击即可，注意弹弓是可以调整射击方向

躲子弹：企鹅会从上下左右四个方向冲过来，按下相反的方向就能躲开

3-4 Going Up

1. 解决 5 头始祖鸟后改为控制原始人 Bob，本次他新增了 ×＋○的攀爬动作和 R2 的吼叫（杂兵一击必杀），在攀爬时 R1 为快速下滑，□为敲打。最后前往翼龙巢穴的路上不能被小翼龙发现，等其睡着之后再快速通过。

收集



05：在如图处往右边移动可发现面具。

3-5 Starving Starving Hippo

1. 本关需要从五头贱企鹅那搞到任务道具，这些企鹅一见到玩家就会转身逃跑，对付它们没有什么好办法，只能硬追。成功靠近后按○抱住企鹅，之后根据提示连打相应按键即可获得道具。

3-6 Ice Ice Bentley

1. 按下 R3 调出扫描仪，用 R1 分别对着壁画右下的鸟、中间的苹果和金币进行扫描，成功后开启道路；

2. 第二道门要从敌人身上偷取 3 个任务物品，先通过扫描仪侦察宝石在哪些敌人身上（背后的袋子呈红色），至于偷盗的操作和 Sly 没有任何差别，注意小心行事便是；

3. 本关最后的任务比较特殊，看到 BOSS 屁股那无比风骚的内裤吗？往那用扫描仪狠狠地给它来三箭吧……

收集

06：获得三枚宝石之后进入需要躲避恐龙蛋的隧道，炸开尽头处的冰块发现面具。

3–7 Duty Calls

1. 追踪关卡，除了不能拉开距离外，被杂兵发现同样会导致任务失败，注意当BOSS 没接电话时它的行动速度会加快，不要被甩开。

3–8 Operation：Jurassic Thievery

1.Blentey 战斗能力贫弱，如果没购买相关技能的话尽量不要招惹敌人，到达指定地点进入弹珠小游戏；

2.Bob 的探险部分没有多少难点，根据提示逐步前进即可，Sly 方面需要利用滑翔伞乘风飞翔，要小心途中的火球。

收集

07：控制Bob攀爬的过程中在第二个开关位置同样会发现分支路线，下方尽头发现面具。

08：在如图处进行连续滑行的时候，面具在左侧的平台上。

BOSS

1. 冲击波：引发冲击波攻击玩家，触碰后进入冰冻状态——跳跃躲避，从战斗中期开始 BOSS 会使用三环的冲击波，需要往圆心方向使用双段跳才能避开

2. 冲撞：冲撞玩家，攻击力不俗——在冲撞前会有语音提示，提前避开即可，由于BOSS 周围有保护罩，躲避这招的时候不要站在版边，以免碰到保护罩掉血

3. 冰锥：连续跺脚后引发冰锥攻击玩家，触碰后进入冰冻状态——冰锥的掉落点有提示，提前避开即可

4. 冰块冲击：放出大量冰块撞向玩家——后期才会使用的技能，类似第二章 BOSS 的旋风攻击，找准间隙避开即可。

本次是 Murray 大战 BOSS，平时 BOSS 身边围绕着风，一旦靠近会被其所伤。在和BOSS 周旋一阵后它会落下一堵围墙，此时需要攻击围墙上的冰块，期间 BOSS 会使用冲击波和冰锥干扰。在推冰块时只要站在两个冰块之间能同时攻击到两个冰块，效率大增。

完成推冰块环节后进入音乐小游戏，根据第一排 BOSS 的行动按下相同的键位，越往后轮到玩家跳舞时给予的提升越少，好在需要记住的按键最多三个。

大地图收集

01：安全屋出来后从左侧的落脚点来到上方平台，在对面的鸟窝中获得。

02：一路往下来到河川旁边，面具在桥梁下面，需要跳到浮冰上才能获得。

03：如图位置，从旁边爬到顶端后通过滑行即可取得。

09：位于地图左下的雕像附近，需要使用Bob的特殊能力才能取得。

10：位于地图左侧的河流边上，同样需要使用Bob的特殊能力才能取得。

第四章 CHAPTER 4

4–1 Shopping Spree

1. 三个零件分别藏在不同的地图里，并需要特定时机才能取得。值得一提的是第二个场景，关闭的喷火装置在相隔几秒之后会重新启动，应快速通过。

4–2 Juggling Act

1. 游侠形态可以将带有绳索的弓箭射到对面从而开启新道路，射出的箭还能通过左摇杆微调方向，在马戏团内部经常需要运用这项能力。

收集

03：面具在高处，需通过射击破坏木桶开启新的靶子才能取得。

04：如图位置有一处绳索，爬至顶端便可获得。

4-3 Cane Swipe

1. 考验耐心的一关，拍摄两张照片后跟踪两个机械狼卫兵，并用△→□的暗杀解决掉它们，注意干掉第一个机械狼时另一个会回头检查，要立刻拉开距离。

4-4 Eye in the Sky

1. 骑士 Sir 在拉住环的时候按 R2 可以使用冲刺斩突破上方的障碍物，根据提示破坏三个飞艇后任务结束。

收集

05：在第一个飞空艇的塔楼上，十分显眼。

06：在第二个飞空艇的塔楼下层，破坏箱子后发现。

4-5 Mechanical Menace

1. 工厂的机关看似吓人，其实冲刺斩的速度很快，只要看准间隙可以轻松通过。不过如图位置的三个火球碰到就死，在圆环到达中部的时候就要使用冲刺斩了。上面一个房间的圆环比较隐蔽，位于右上角；

2. 剧情过后操控警官 Carmelita 和中 BOSS 战斗，BOSS 的攻击方式并不难躲避，等其喷火时站在旁边射击龙口里的喷火器，破坏喷火器后靠近头部即可进入 QTE 环节；

3. 破坏三个头部战斗进入第二阶段，此时在躲避激光时要注意 BOSS 会用火球干扰玩家，最好采用左右跳跃的方式躲避火球。

收集

08：进入工厂内部来到如图位置，面具在旁边的小平台上，比较隐蔽。

奖杯醒目

如果能在 90 秒内到达工厂的顶端，能解锁奖杯 Crazed Climber，建议第一次先熟悉地形 + 收集奖杯，等第二次有把握了再来挑战。

4-6 Short Supply

1. 本关要控制多名角色完成各自的任务，Murray 的任务是破坏三处机器，将敌人举起砸向机器即可，每台机器要砸 2 次才会完全停止运作；

2.Sly 部分要注意来回旋转的激光，激光会破坏绳索，最好趁激光经过再射击；

3.Sir 需要破坏三个火炉，每破坏一处激光就会改变路线，若不小心碰触到激光要重头来过，因此这里建议大家看准激光的行进路线再谨慎前行，第三次引发警报后从入口处脱离。

4-7 Shell Shocked Heart

1. 追踪关卡，本次被敌人发现同样会导致任务失败，建议在地面老老实实跟着目标；

2. 剧情之后操控角色切换为 Blentley，一路上要利用炸弹和飞镖打通道路，注意认清陷阱的提示再使用相应地道具。

收集

09：控制Blentley的时候炸开如图位置的障碍物看到面具。

10：解决第二个迷你游戏之后来到如图位置，在齿轮平台上炸掉木箱发现面具。

4-8 Hard Target

1. 控制 Sir 取得三颗果实，第二颗果实比较折腾人，要利用旁边的藤蔓才能到达目标地点，取得全部果实之后进入射击游戏，和

之前Carmelita的射击游戏类似，注意如果在游戏中没有射击到扣分点，可以解锁奖杯：Golden Arrow。

4-9 Operation：Mousetrap

1. 目前为止最简单的BOSS战，BOSS的招式简单易躲，第一阶段有左、右、中三个高台，建议按照左→右→中的顺序射箭，站在高台时BOSS的身边会出现防御罩，必须控制箭透过防御罩的漏洞才能射到目标，成功击中后BOSS会发射冰系激光企图破坏绳索，应抓紧时间到达目的地，按照提示反复两次进入第二阶段；

2. 第二阶段是Blentley和BOSS的单挑战，操作十分简单，在BOSS发动攻击的时候按×躲开攻击，之后可以通过连打□反击。注意BOSS的血量越少其动作越灵敏，尽量等其出现硬直再发动反击。

大地图收集

01：在大地图上，开始便可获得。

02：在大地图上，同样开始便可获得。

07：Sir限定，在如图位置使用Sir的能力到达最上层取得。

第五章 CHAPTER 5

5-1 Lost and Found

1. 完成第一步任务后需要拍摄三个能量源的照片，到达指定地点调出望远镜界面，此时会出现红色指标，跟随提升即可看到肉眼无法发现的热源。

5-2 Open Sesame

1. 进入跟踪环节时Sly习得最后一个变身能力——大盗形态，在这形态下△为蓄力攻击，能够破坏本章特定的齿轮机关。R2为减缓时间的流动，除了令敌人的攻击变慢外，还能借此能力使用本章有蛇通过的绳索和破碎的锁链。

收集

04：如图位置有一处通过铁链攀爬的地段，顶端藏有一面具。

05：面具在如图位置，不过需要先来到对面的高台处借助滑行获得。

5-3 Rug Rats

1.Salim在攀爬时可通过R2键快速抵达指定地点，随平台一起掉到下层之后发现这里遍布蝎子的巢穴，如若不管蝎子会越来越多，导致最后影响我们启动机关，建议第一时间内解决；

2. 本关的弹珠迷你游戏算是游戏中最难的一次，不仅时间紧张而且导致掉出平台的陷阱多如牛毛，特别需要注意会让弹珠反弹的墙壁，碰到很可能就一命呜呼。

收集

06：面具的位置十分显眼，就在有三个猩猩守护的平台中。只不过不太好取得，建议趁左边的猩猩开小差时从它背后过去。

5-4 Copy Cats

1. 本关是Sly和Murray互相配合的关卡，Murray的部分几乎是一本道，且没有什么解谜机关，这里就不再赘述。Sly部分需活用时间能力，漂流的谜题处小心红色炸弹，在没有发动能力的情况下接近很容易被爆炸吹飞；

2. 潜入阶段一旦碰到金币便会惊醒敌人，这里要注意那些用金币搭起的柱子，如果不发动能力就跳上去会导致柱子倒塌。最后的沉船阶段要用能力阻止船身下降，往上爬时不要操之过急。

07：任务“5-4 Copy Cats”中获得，第二次控制Sly的时候顺着漂流物走可发现面具。

5-5 Up In Smoke

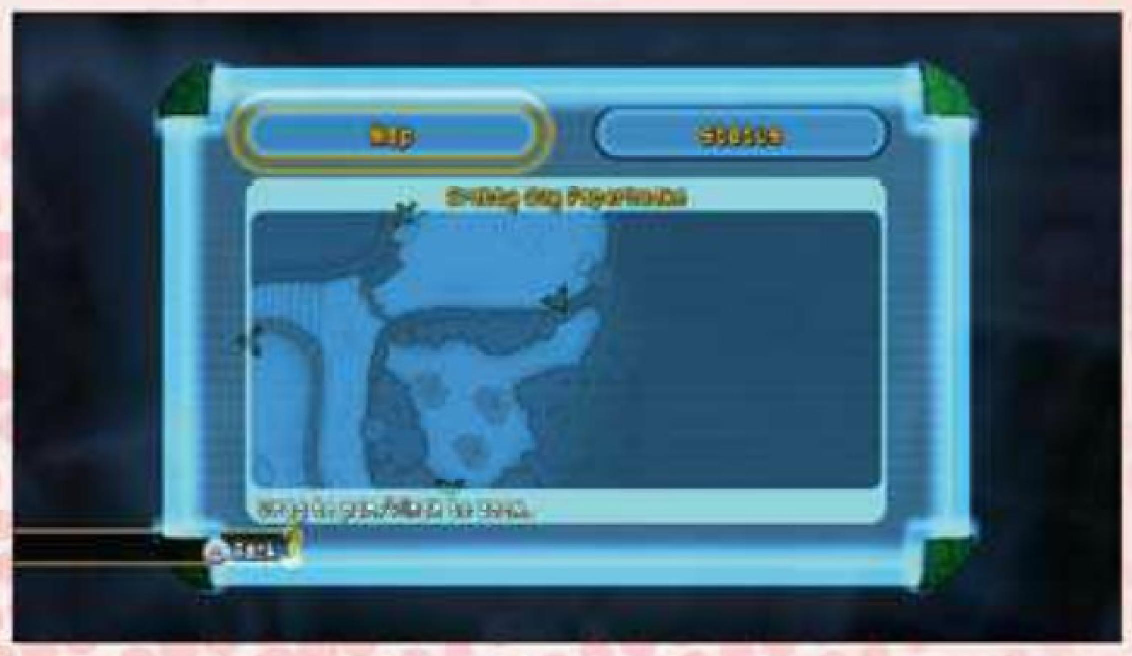
1. 本关由两个小游戏组成，开始的直升机轰炸任务如果无伤通过的话可以解锁奖杯：Get To the Chopper，炸弹在激活后会死盯着玩家，利用L1的加速引导炸弹相撞即可解除威胁。如果不小心受伤，建议采用S/L大法直接重来。

5-6 Heavy Metal Meltdown

1. 放置三个物品后需要控制Bentley对刚才三个罐子设置播音装置（你不会先安装好再放啊混蛋！），该任务的难点在于最后一

个罐子，需炸掉大象背后的平台制造新的道路，安放好炸弹就赶紧躲在书堆后面，否则会被 BOSS 发现，成功之后控制 Silam 爬上顶端，来到指定地点完成任务。

收集



08：先来到如图位置通过绳索爬到最高处获得面具。

5–7 All Rolled Up

1. 跳舞小游戏如果没有按错任何一个按键，可以解锁奖杯：Hubba Hubba（晃不晃手柄都没关系），由于这个小游戏掉帧比较严重，如果失误的话建议直接 S/L，此外，注意在没音符的时候不要手贱乱点，同样会导致扣血；

2. 老鼠遥控车环节先往右走，吸引敌人注意之后不要理会在后面穷追不舍的敌人，只要路上不频繁撞墙是肯定不会被敌人追上的，直接冲入左边的密道。隧道里如果时机掌握得好可以一路冲下去。触发警报之后进入战斗环节，控制 Murray 将杂兵砸向毒气装置，每个装置需 4 个杂兵才能完全破坏，成功之后进入 BOSS 战。

收集

10：算是游戏中最容易错过的一个面具，在使用大盗形态破坏锁链的时候，能通过锁链前往下方，本章最后个面具便在此处。

BOSS

玻璃：必须全程开启时间能力才能通过，玻璃在破碎前有明显痕迹，看准再跳

电流：由于碰到电流就要重头来过，反应慢的玩家最好全程开着能力前进，由于能量不足以支撑到最后，可以在半路的平台上稍作休整

音波喷射：用鼻子喷射出数个音波，并会跟着玩家移动——奔跑躲避，注意当 BOSS 血量不多时音波会越来越快，需要使用能力拉开距离

追踪球：放出数个会追踪玩家的音波球——奔跑躲避，在战斗后期同样需要使用能力拉开距离

在第一阶段中 BOSS 会频繁切换平台，此时要使用能力通过陷阱，躲过 BOSS 的攻击之后她会进入硬直，抓紧时间输出吧！反复四次之后战斗进入第二阶段，请专心躲避 BOSS 的攻击，当她 BOSS 使用连续三次的下压攻击之后会进入眩晕状态，不要放过进攻的机会。之后 BOSS 必定会使用冲撞攻击，此时立刻跑到平台三处发电的地方，发动时间能力让 BOSS 冲撞发电装置受伤，反复三次后胜利。

大地图收集

01：在如图位置的桥下有个面具，除了运用本章的能力外，通过滑行也可以取得（取得后掉入水中同样算到手）。

02：在如图处的猩猩建筑物旁边有一个面具，需要通过连续跳跃来到顶端方能获得。

03：大地图下方有一处需要使用游侠形态才能到达的小岛，小岛的建筑物背后藏有一处面具。

09：前往地图上端，在城堡附近能发现一处暗道，进入内部发现面具。

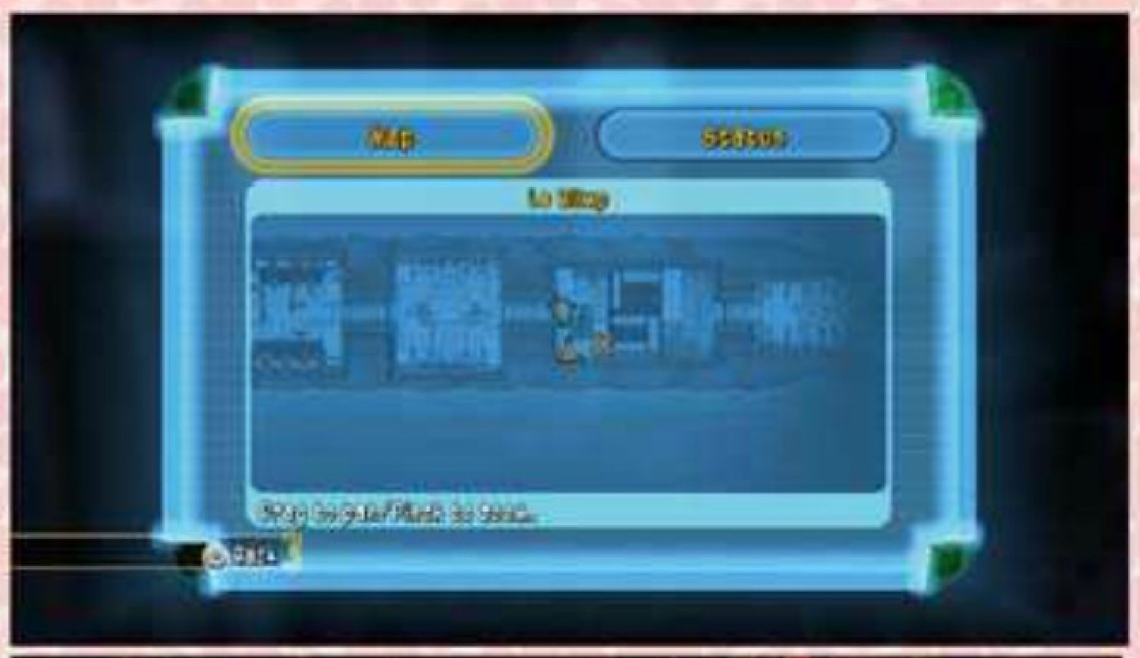
终章
FINAL CHAPTER

5–7 All Rolled Up

1. 剧情之后需控制 Sly 的几个祖先取回自己的权杖，均是使用每个祖先各自的能力过关，神枪手 Kid 激活的机关有时间限制，命中目标后应立刻奔跑通过，最后的三重大门按系统给出的顺序使用子弹时间即可。

2. 和臭鼬的 BOSS 战没有任何难度，按照提示完成 QTE 即可，通关后获得金杯 Final Chapter？，看完结局动画后就是各种收集财宝和奖杯的旅途了，关于奖杯部分还请观看下文的说明。

01：控制Carmelita的时候来到如图位置，破坏箱子即可发现面具。



02：比较隐蔽的面具，先来到如图位置，在攀爬过程中会发现左边也有一处平台，跳过去即可取得。

奖杯攻略

从系列角度来说，本作是“《狡狐大冒险》系列”中白金难度最高的一作，主要是有大量的收集要求，部分特殊条件奖杯的难度也不低，且有陷阱型的奖杯，如果一开始不注意，需要花不少的时间和精力来补。如果一切顺利的话，可以在20小时左右便取得白金奖杯。好在本作的制作水准比较高，内容丰富，趣味性强，同时也有一定的挑战性，不会让人有无脑刷奖杯的无聊感觉。另外，本作的PS3版赠送PSV版，而与PSV联动的话可以让PSV变成宝物探测器，对寻宝收集带来极大帮助。更爽的是在PS3版白金后，上传云存档，再用PSV版将存档下载回来，进入游戏后一分钟，PSV版所有奖杯就会纷纷弹出，相当于打一遍拿两个白金，对于奖杯迷来说也是极具吸引力的。

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	25小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	可能有
硬件需要	无

白金路线

1. 本作没有难度选择，故事模式直接开始即可。一定要特别小心“Navigate Like Drake”，也就是看过游戏中所有的地图，由于注意点比较多，很容易中招遗漏，造成很难补的尴尬情况。这个游戏没有奖杯BUG，但因为有这个“陷阱”，称之为奖杯事故也不为过。强烈建议玩家先仔细看过这个奖杯的具体说明后再开始游戏。

2. 虽然是沙箱游戏的风格，但其实游戏的进行方式还是单线的，所有任务都是主线任务，基本没有分支，玩家顺着一个一个任务打下去，直至通关即可。游戏的收集要素很多，除了任务中的面具最好能一次取得，其他收集要素现阶段并不需要刻意去找，等通关了能力齐全后收集会更加容易。

3. 游戏通关后自然是要完成全收集之旅，刚才说过了，有PSV的AR探测器功能的话，可事半功倍。过程中可按照奖杯要求，一一完成各种特殊条件和数量累积型奖杯。

4. 最后的工作是挑战街机最高分，同时也要将每台街机中的面具拿到，此时白金奖杯应该也入手了。

5. 如果你有PSV，白金后可利用云存档功能再额外拿一个白金。

Mask and Stripes Forever 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Family Matters 铜杯
取得条件：在第一章让Sly和祖先见面（剧情奖杯）

Low Calorie Sushi 铜杯
取得条件：完成第一章（剧情奖杯）

Play It Safe 铜杯
取得条件：收集第一章的全部线索瓶并开启保险箱

Gunslinger 铜杯
取得条件：在第二章让Sly和祖先见面（剧情奖杯）

Dust Bunnies 铜杯
取得条件：完成第二章（剧情奖杯）

Put It In Your 401K 铜杯
取得条件：收集第二章的全部线索瓶并开启保险箱

Bigfoot For Real 铜杯
取得条件：在第三章让Sly和祖先见面（剧情奖杯）

Bearcicle 铜杯
取得条件：完成第三章（剧情奖杯）

Savings Account 铜杯
取得条件：收集第三章的全部线索瓶并开启保险箱

Boom Stick 铜杯
取得条件：在第四章让Sly和祖先见面（剧情奖杯）

I Believe the Time Is Now 铜杯
取得条件：完成第四章（剧情奖杯）

Zenny, Gil, or Just Loot 铜杯
取得条件：收集第四章的全部线索瓶并开启保险箱

I Need A Mouse Trap 铜杯
取得条件：完成第四章即可取得（剧情奖杯）

Keep Your Turban On 铜杯
取得条件：在第五章让Sly和祖先见面（剧情奖杯）

Home Sick 铜杯
取得条件：在第五章让Blentley和老对手见面（剧情奖杯）

Check Please 铜杯
取得条件：收集第五章的全部线索瓶并开启保险箱

Online Shopping 铜杯
取得条件：在技能商店（ThiefNet）上购买一个技能

Sparrow Approves 铜杯
取得条件：使用很多次导航功能
奖杯说明：具体的次数为500次，一般情况下哪怕通关了也用不到200次，所以平常就请多按L3键，通关后再找个地方集中刷一会儿。

Wardrobe Malfunction 铜杯
取得条件：获得第一个变身能力（剧情奖杯）

Costume Party 银杯
取得条件：获得全部变身能力（剧情奖杯）

Cooper Calling Card 铜杯
取得条件：找到一个面具

Oh Look It's Shiny 铜杯
取得条件：获得10个宝物

Child Of the 80's 铜杯
取得条件：打破一个街机游戏的最高分

What's Behind Door Number One? 铜杯
取得条件：找出任意一个章节中需要变身能力才能找到的宝物

Arcade Operator 铜杯
取得条件：修理好一台街机
奖杯说明：必须收集一个章节中所有限时运回安全屋的宝物，才能修好对应章节安全屋内的街机。

Clockwerk Collector 铜杯
取得条件：收集20个宝物

Apollo Wins 铜杯
取得条件：“3-3 Getting Stronger”控制Bob进行的六个小游戏不能出现一次失误
奖杯说明：这个奖杯有一定难度，特别是最后一轮所有小游戏混合时，速度会越来越快，注意力一定要集中，以免功亏一篑。失误的话马上暂停选“从上一个检查点重新开始”，这样可反复挑战，节省时间。

Get To the Chopper 铜杯
取得条件：“5-5 Up In Smoke”的直升机游戏中无伤过关
奖杯说明：此类特定任务的特殊条件奖杯可参考流程攻略中的说明。

The Cooper Open 铜杯

取得条件：在每章的安全屋中游玩乒乓球小游戏并连续接住乌龟打过来的球10次

奖杯说明：乌龟的AI非常高，几乎不可能赢他，但是连续接打上10个来回倒是不难，在所有安全屋都打上一次，包括巴黎的安全屋，达成条件便可果断退出乒乓小游戏。

Cheers 铜杯

取得条件：“2-4 Saloon Bug”送酒的小游戏中不出现一次失误

Navigate Like Drake 铜杯

取得条件：查看过所有的地图

奖杯说明：本作中是麻烦、最容易漏掉的奖杯，一旦遗漏补起来十分麻烦，因为看过的地图游戏内没有数据统计，只能选关进入所有任务，看一遍地图再退出，但是因为有些任务的地图不止一张，所以重打一部分流程在所难免。“所有地图”指的是大地图和所有房间的小地图，比较容易漏的有BOSS战场景地图；一个任务因切换场景而具有的多张地图，比如序章就有两个地图；安全屋地图；还有第五章的隐藏房间地图。地图只要打开过一次就算看过了，不需要仔细观察，为避免遗漏，一定要有这样的意识，就是每进一个新场景马上开一次地图，任务过程中如出现剧情、切换场景、换角色操作等情况时也开一次地图，以防不测。如果觉得自己可能有忘记开地图的情况，那就立即选关重打一次刚才的任务，不要心存侥幸，不然补起来真的是很郁闷。解决了这个“陷阱奖杯”，心里的大石头也就放下了。

Hubba Hubba 铜杯

取得条件：“5-7 All Rolled Up”的舞蹈游戏中不失误

Lunch Money 铜杯

取得条件：用Murray的投技解决100个敌人

奖杯说明：注意！正确的方法是先按○键把敌人举起，再按△键把敌人摔死在自己的面前，这样才会累积数量，用其他方式杀死是不算的。建议在一些需要河马用杂兵破坏机关的地方刷，还是比较快的。

Unexpected Package 铜杯

取得条件：往敌人的口袋中安置60个炸弹

奖杯说明：控制Blentley将敌人的钱袋掏空，然后长按△放置炸弹，大型敌人最多可以放入五颗炸弹，小型敌人仅能放入一颗，累计放入60颗即可解锁，可以用催眠炸弹把敌人搞晕之后再塞炸弹，会比较容易。

Waddle Waddle 铜杯

取得条件：用Carmelita的射击消灭40只企鹅

奖杯说明：企鹅为冰原上不会攻击的生物，整个冰原上有11只，但是搜索需要不少的时间。推荐就杀离安全屋最近的几只，然后选择“从上一个检查点重新开始”，这样就会回到安全屋门口，并且企鹅也会刷新，如此反复即可。

Airborne 铜杯

取得条件：在不使用喷泉的情况下在空中滑翔10秒

奖杯说明：在收集过程中如果发现自己处于很高的地方就可以尝试。

Ancient Warfare 3 铜杯

取得条件：在65秒内杀死10个敌人

奖杯说明：具体参照流程部分“2-5 Blind Date”的说明。

Crazed Climber 铜杯

取得条件：在任务“4-5 Mechanical Menace”中90秒内到达顶端

Golden Arrow 铜杯

取得条件：在不扣分的情况下完成“4-8 Hard Target”的射击游戏

Downgrade 铜杯

取得条件：在不提升火力的情况下完成乌龟双枪射击的迷你游戏

奖杯说明：第一次玩双枪迷你游戏时便可尝试。在即将提升火力的时候故意受伤即可，同时注意不能去吃大星星，因为一颗大星星直接升一级火力。

Radical Ninja 铜杯

取得条件：暗杀15个敌人

奖杯说明：在未被敌人发现的情况下，在敌人身后按△键后再按□键即可使出。

PayDay 银杯

取得条件：购买全部技能

奖杯说明：商店里的技能会按流程逐步开启，游戏里基本不缺钱，有新技能就请第一时间购买。

Hero Tech 银杯

取得条件：用瑞奇的扳手打一下任何一个敌人

奖杯说明：《瑞奇与叮当》里的扳手需要收集50个面具后才能解锁，并需要手动开启。

Cloud City 银杯

取得条件：无伤情况下击败第一章的BOSS

奖杯说明：第一章的BOSS战流程还比较长，从头到尾无伤会有不小的压力。但是只要一受伤就选“从上一个检查点重新开始”，那么系统是不计算当前伤害的，这样只要确保每一小段无伤即可，还可以不断尝试，难度自然就大大降低了。

Hassan Would Be Proud 银杯

取得条件：获得全部贵重品

奖杯说明：每一章节敌人可以偷取三种特殊物品，价值分别是100、200和500，其中500的物品出现率比较低。在看到敌人的钱包放着光时就多尝试一下。需要特别注意的是，巴黎出现的那种有喷射背包的小杂兵身上也有三种贵重品，可在最终BOSS战前的一场强制战斗中用河马来刷。

Quarter Cruncher 银杯

取得条件：解锁全部街机游戏

奖杯说明：其实就是收集所有需要限时运回安全屋的宝物，是颇有难度的一个奖杯。在有PSV当探测器的情况下，找宝的工作会简单很多。

Mark Your Territory 金杯

取得条件：取得全部面具

奖杯说明：面具分布在大地图、任务房间以及街机游戏内，所以这往往是后期甚至是最后才获得的奖杯，具体请参看流程部分。

8-Bit Bentley Style 金杯

取得条件：打破全部街机游戏的最高分

奖杯说明：条件仅要求超过最高分，并不要求我们过关，因此有的游戏大可不必过关，找个点死命刷分即可，下面是全部街机游戏的得分关键。

第一章街机：目标25000分。在火力10级的情况下击杀敌人得分倍率高，尽量不要受伤。若到BOSS处还未达成条件，可以刷BOSS丢出的小兵。

第二章街机：目标4500分。注意自身安全即可，在无伤情况下击杀敌人得分倍率会提升。

第三章街机：目标1000分。吃紫色小球和撞击反弹墙都能得分，建议找一个反弹墙一直撞。

第四章街机：目标20000分。同样可以用BOSS丢出的小兵补分。

第五章街机：目标4500分。与第二章街机的注意点相同。

最终章街机：目标4000分。本章把所有小游戏合在一起，如果实在超不过可以使用一个无耻方法——在第二个弹珠关不过关而是不断RESTART刷分，这样分数是可以累加上去的，连刷几次便可轻松突破4000分。

Final Chapter? 金杯

取得条件：通关游戏

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

DVD光盘 内容介绍

《PS3 专辑》第 22 辑采用影像 DVD 光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在 PC 或 PS3 上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过 PC 打开，完整内容位于光盘根目录下的“VIDEO”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“游戏壁纸”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。

新作影像

龙之皇冠 / 最后生还者 / 龙之信条 黑暗觉者
刺客信条Ⅳ 黑旗 / 黑道圣徒Ⅳ / 记忆猎人
失落的星球 3 / 生化危机 启示录
监察风云 / 极速房车赛 2

视频攻略

丁丁历险记
Closure

奖杯图标

战神 超凡、海贼无双 2、狡狐大冒险 时空神偷、忍者龙剑传 3 刀锋边缘、王国之心 记忆之链等 10 款游戏的奖杯图标
【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】

游戏原声

初音未来 女歌手计划 F、神与命运革命的悖论、超时空要塞 可曾记得爱 混合包、真·三国无双 7 等近 160 首游戏原声与主题曲 MP3
【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

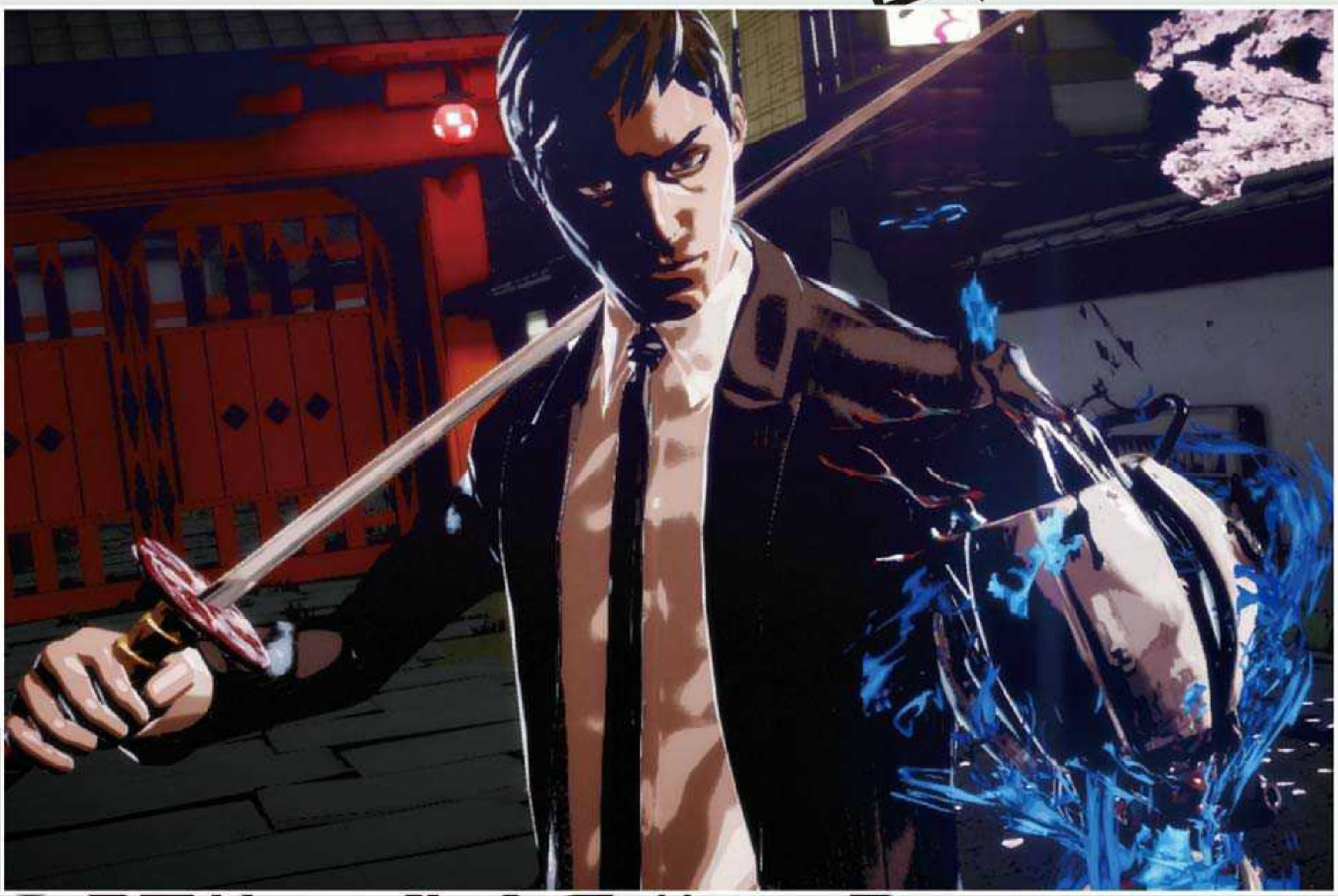
恶魔城 暗影之王 2、鬼泣 DMC、监察风云、狡狐大冒险 时空神偷、最后生还者等 29 个精美特色主题
【光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当

然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】

游戏壁纸

潜龙谍影崛起 复仇、邪恶联盟 凡尘之神、死亡岛 洪流、黑道圣徒Ⅳ、宿命等 20 余张高清游戏壁纸
【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的 1080p 高清图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】

SAINTS ROW
IV



PS3专辑
VOL.22
PS3 SPECIAL

特企集结

欧战风云
PS3在欧洲的高光时刻

作家也是设计师
超级游戏角色的再造

不老神机
PS3再战十年新作展望

劲作集结

最后生还者/宿命
高达破坏者
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗
龙背上的骑兵3/生化危机 启示录
龙之信条 黑暗觉者

攻略集结

战神 超凡
海贼无双2/真・三国无双7
杀手47 高清合集/狡狐大冒险 时空神偷
王国之心HD 1.5 ReMIX/忍者龙剑传3 刀锋边缘

奖杯攻略

终极地带 高清合集/丁丁历险记
战火纷飞 破碎之矛/疯狂喷气机/圣斗士星矢战记/小龙斯派罗 斯派罗大冒险/Closure

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

PS3专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售